Dreamcast之RPG反擊戰！

2000年4月8日



現場直擊報導
2000年春季 TOKYO GAME SHOW

隨書免費附送攻略別冊
鐵拳TAG TOURNAMENT攻略
遊戲誌動感VCD

遊戲誌突發組
2D格鬥 VS 3D格鬥

遊戲誌最強攻略
格鬥遊戲大匯集
DEAD OR ALIVE 2
THE KING OF FIGHTERS 99
MARVEL VS CAPCOM 2

教你如何有「感情」地賽車
DRIVING EMOTION TYPE-S

RPG全接觸
ETERNAL RING
西風狂詩曲2～暴風雨



售價港幣35元正




東京
GAME
2000





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
VOL.124目錄 2000年4月8日

隨書附送攻略別冊
鐵拳TAG TOURNAMENT

日本現場直擊！
2000年春季TOKYO GAME SHOW報導 ...20

遊戲誌突發組
3D格鬥 VS 2D格鬥 28

《SD高達G-GEN》終於登陸WS！
POCKET情報所 82

街機情報一網打盡
業務二課～街頭GAME霸王ZERO..... 101

GAME人腦略
西風狂詩曲2～暴風雨 116

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溢水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

●請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
●有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

ACT
ARMOR CORE 2 ... 46
JET SET RADIO ... 50
Z. O.E. ... 47
特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳 ... 65
真三國無雙 ... 48
筋肉番付VOL.2 ... 79

ARPG
NAPPLE TALE ... 34

AVG
BIO HAZARD 0 ... 56
EVE ZERO ... 69
INFINITY ... 70
THE DAY OF WALPURGIS ... 49
人魚之烙印 ... 53
青之6號 歲月不待人 TIME AND TIDE ... 51
眠繭 ... 66

ETC
THE TYPING OF THE DEAD ... 60

FIG
DEAD OR ALIVE 2 ... 120
MARVEL VS CAPCOM 2 ... 130
THE KING OF FIGHTERS 99 ... 138
鐵拳TAG TOURNAMENT ... 別冊

PUZ
GET!!COLONYS ... 80
IQ REMIX+ ... 58

RAC
DRIVING EMOTION TYPE-S ... 156
VIGILANTE 8 SECOND BATTLE ... 78

RPG
BREATH OF FIRE IV ... 54
ELDORADO GATE ... 30
ETERNAL ARCADIA ... 38
ETERNAL RING ... 148
EVERGRACE ... 45
GRANDIA 2 ... 36
PHANTASY STAR ONLINE ... 40
RUNE JADE ... 41
羅德島戰記 ... 52

SLG
HEXAMOON GUARDIAN ... 77
IMPERIAL之鷹 ... 67
MONSTER FARM BATTLE CARD ... 76
RING OF RED ... 42
WINNING POST 4 PROGRAM 2000 ... 63
WORLD NEVER ISLAND ... 73
World Neverland 2~PLUTO～共和國物語～ ... 74
決定!HERO學園 ... 77
決戰 ... 154
汽車GO! ... 68
相睇指令~為傻瓜情侶打圓場 ... 75
超級機械人大戰COMPACT 2第1部：地上激動篇 ... 144
機動戰士高達——基力之野望 ... 159

SPT
FIFA 2000 EUROPE LEAGUE SOCCER ... 64
GOLF PARADISE ... 57
LAKE MASTER PRO ... 78
NBA2K ... 62
NHL BLADES OF STEEL 2000 ... 79
TONY HAWK'S PRO SKATER ... 80
WORLD STADIUM 4 ... 71
實況GOLF MASTER 2000 ... 72

STG
TINCLE STARS SPIRITS ... 61

TAB
撞球BLLIARD MASTER ... 59

遊戲類型解說

ACT ... 動作遊戲
ARPG ... 動作角色扮演遊戲
AVG ... 冒險／文字冒險遊戲
ETC ... 電子小說／其他類型遊戲
FIG ... 對戰格鬥遊戲
PUZ ... 智力／方塊遊戲
RAC ... 賽車遊戲
RPG ... 角色扮演遊戲
SLG ... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC ... 足球遊戲
SPT ... 體育運動遊戲
SRPG ... 戰略角色扮演遊戲
STG ... 射擊遊戲
TAB ... 桌上遊戲

攻略資訊港

戰鬥系統全面探討
DEAD OR ALIVE 2 120
好爽呀～
MARVEL VS CAPCOM 2 130
今期複習人物及介紹EXTRA STRIKER
THE KING OF FIGHTERS 99 138
黑白畫面？NO PROLBLEM！
超級機械人大戰COMPACT 2第1部：地上激動篇 ... 144
完全爆機攻擊（完）
ETERNAL RING 148
全軍大舉出動
決戰 154
重未玩過咁「浮」嘅車
DRIVING EMOTION TYPE-S 156
遊戲攻略資料庫
機動戰士高達——基力之野望 159

GP樂園

GP樂園
動畫新聞組 84
IDOL SHOT！ 88
樂園莊 92
新日本LOOK 95
GP物料供應處 86
LOOK！編輯TALKING 11
目錄 4
情報GUIDE 6
專業評壇 8
遊戲終審庭 19
熱線遊戲流行榜 12
COUPON PARADISE優惠天國 .. 14
CAPCOM XPRESS 16
HYPER NEOGEO WORLD 2000 ... 17
WONDER SWAN專頁 18
GP露嘉的日常生活 96
無責任新GAME擂台 99
編輯接待處 97
GP GALLERY 98
DVD PLAYER 94
秘密技攻 102
四格漫話 100
腦EXPRESS 105
遊戲發售時間表 175

NOTES FROM EDITOR

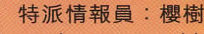
在PS2推出之後，理應會帶動整個遊戲機市場走出谷底。但從港日兩地玩家的反應看，PS2除了主機賣得之外，遊戲的銷量並沒有明顯的增加，相反更有倒退的跡象。那麼DC呢？它的銷量也不見得樂觀，因為不少玩家已經開始在等PS2的價格下調，而不願花錢在另一部主機身上。學財政司的口吻，到底這是市場周期性的調整，還是在結構上出現了問題？這些都是我們GAMER需要深思的事。

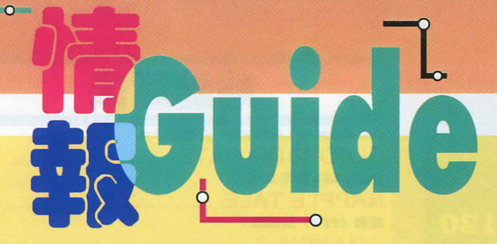
由於福田已經離開了GPM的大家庭，由他主理的「福田神社」亦已經結束營業。但大家不用擔心，下期起我們將有全新的讀者信專欄登場，敬請期待！（時雨）

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／MS、赤目黑龍、時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、一輝、悟空、
NEMESIS-T00、隨風、Sakura-Ki
◆特約筆者／阜林三郎、露嘉、歐陽明
◆封面設計／KAN、JOAN
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作

CAPCOM+FLAGSHIP+天野喜孝＝？
ELDORADO GATE 30
童話FEEL動作RPG
NAPPLE TALE 34
會和《FF9》對撼嗎？
GRANDIA 2 36
大量最新畫面公開！
ETERNAL ARCADIA 38
香港用家幾時先可以上網？
PHANTASY STAR ONLINE 40
睇落又好似幾過癮……
RUNE JADE 41
這是《前X任務》的續篇？
RING OF RED 42
FROM SOFT PS2遊戲第二彈
EVERGRACE 44
新增裝備面面觀
ARMOR CORE 2 46
小島秀夫新作出籠
Z.O.E. 47
到底有無得用孔明？
真三國無雙 48
時光旅行尋真兇
THE DAY OF WALPURGIS 49
GAME SHOW評價最高之作！
JET SET RADIO 50
外傳故事
青之6號 歲月不待人 TIME AND TIDE ... 51
死都俾人利用，慘！
羅德島戰記 52
生還在不明荒島之上
人魚之烙印 53
攻略本製作進行中！
BREATH OF FIRE IV 54
男主角公開
BIO HAZARD 0 56
愛打哥爾夫者必玩！
GOLF PARADISE 57
增長腦部發育？？
IQ REMIX+ 58
過份逼真的桌球GAME
撞球BLLIARD MASTER 59
死人打字（笑）
THE TYPING OF THE DEAD 60
射擊PUZZLE再現DC
TINCLE STARS SPIRITS 61
美版移植
NBA2K 62
賽馬遊戲必然之選
WINNING POST 4 PROGRAM 2000 ... 63
幾時有英格蘭聯賽玩？
FIFA 2000 EUROPE LEAGUE SOCCER ... 64
我想用影月呀～
特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳 .. 65
四大精靈之守護
眠繭 66
再次發動二次大戰
IMPERIAL之鷹～FIGHTER OF ZERO 67
蒸氣火車！碌！碌……
汽車GO! 68
多角度劇情依然健在
EVE ZERO 69
永遠的愛戀
INFINITY 70
開機MINI GAME好鬼難
WORLD STADIUM 4 71
哥爾夫球都要實況？
實況GOLF MASTER 2000 72
誰才是「育成士長」？
WORLD NEVER ISLAND 73
靠自己養自己
World Neverland 2~PLUTO共和國物語~ ... 74
可愛活潑的「丘比特」
相睇指令～為傻瓜情侶打圓場 75
用CD製造咕片？
MONSTER FARM BATTLE CARD .. 76
HEXAMOON GUARDIAN/決定!HERO學園 ... 77
LAKE MASTER PRO/VIGILANTE 8 SECOND BATTLE 78
筋肉番付VOL.2/NHL BLADES OF STEEL 2000 .. 79
TONY HAWK'S PRO SKATER/GET!!COLONYS ... 80


特派情報員：櫻樹
情報協力：gameplayers.com.hk



SEGA網上有大動作
峰迴路轉，DC上網的曙光再現！

昌明控股的董事總經理雷勝明先生正式向外界表示，DC的網路服務可望在本年9月在香港推出。在早陣子，當SEGA.COM入股昌明後，一般用家也憧憬在香港會很快有專用網路服務推出，可是後來大部份的業界人士也對這事有所保留，原因是為10至15萬用戶基礎而架建網路不太划算。另外因為除日本以外的東南亞地翻版問題十分嚴重，所以業內人士一向也應為SEGA不會在這些地區發展網路系統。但現在有關方面終於也網路服務伸延到香港等地，業界人士一般也認為是因為受到PS2熱賣所影響，而且X-BOX的推出日期亦已有定案，所以SEGA有這個計畫也不無道理；另外，雷先生也有就網路的具體計畫作出說明。首先會在6月引入個人電腦用的遊戲網站Heat.net，而雖然現時還在與亞太區的多家網路服務供應商洽談中，但暫時預定可以在本年9月推出服務。在行貨機沒有數據機的問題上，雷先生表示，可能會向申請DC網路服務的用家送出數據機，不過還未確定。被問及其他遊戲主機威脅的問題時，SEGA.COM亞洲的董事胡景邵先生則表示，SEGA是最早開發網上遊戲的公司，當其他主機還未推出網上服務時，DC已經在市場上站穩了陣腳，所以對DC根本不構成威脅。(gameplayers.com)

美國申請DC上網可以免費得到DC主機

相信不少人都利用過電話$0機價的服務，這個市場策略是最能提高自己的市場佔有率的方法之一。而在4月4日SEGA OF AMERICA則公佈了一個類似的計劃。她將會成立新公司SEGA.COM，這公司會為美國居民提供高速的互聯網服務「SegaNet」，而申請加入「SegaNet」的人只要交了$200美元便可以免費獲得一部DC主機(已買機的人則可以獲得200美元的回贈)，而條件是用家要簽下最低兩年的『sega net』使用契約，SOA在兩年契約結束時，就會將200美元全數退還。配合未來DC網上對戰遊戲的攻勢，SOA希望這個預定於今年8月1號開始的DC推廣計劃，能將DC的銷量推至600萬部。(櫻樹)

免費午餐的期限屆滿，SEGA將正式收取上網費

SEGA方面的發言人表示，現在向利用DC上網的用戶收取費用，是一個成熟的時機。自1998年11月起，利用DC上網一直是不收取任何費用的，目的是吸引更多用戶利用DC上網。但時至今日，以DC上網的人數與日俱增，單是日本本土已有為數約55萬的用戶使用這項服務，所以有關方面有見及此，預定在本年4月29日開始正式收費。至於收費的方法有兩大類，一是以每月上網的總時間計算收費金額，一是以一個固定的金額可作無限次上網，不過這個計畫將暫時只在日本本土執行。(gameplayers.com)

Phantasy Star Online將會在今年夏天全球同時發行

由SEGA SONIC TEAM開發的ONLINE RPG-Phantasy Star Online因為是世界性的遊戲，所以將會全球同時發售，由於遊戲容許玩家們自由組隊，所以隊員的人數一直也是很多玩家關注的事。現在終於有了定案，每小組最多可以容納4個隊員，而至於如何找到自己想結識的隊員方面，據了解是靠每位玩在進入遊戲時的獨有ID號碼，搜尋一些未知或已知的同伴。另外由於是世界性的遊戲，所以遊戲中會盡量避免用文字，取而代之的是全世界也通行的表達方式(圖案)。(gameplayers.com)

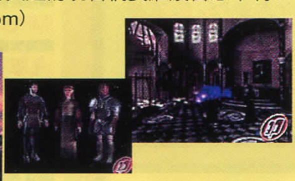


又一個要與FF系列爭長短的遊戲出現



雖然它是一個美版的遊戲，不過就已公開的畫而言，實在是有可能與FF系列看齊。《ARCATERA:THE DARK BROTHERHOOD》是由Westka Communications所開發的。由於遊是全由多邊型表現，所以絕對是對DC機能的一大挑戰。另外有關方面已經證這只遊戲應該可以在5月11日至13日在美國舉行的E3中試玩，所以遊戲的開發度照估計應該已很高，不過發售日期還未可定，固對此遊戲有興趣的玩官們要繼續留意本刊。(gameplayers.com)





SQUARE的鈴木副社長進昇為社長

遊戲開發商SQUARE於本年4月4日正式向外界公佈，將鈴木尚副社長進昇為社長，而現任社長武市智行則將會成為會長。

鈴木氏一向也主張把電視遊戲帶到網路的世界，而在他的藍圖裡2001年SQUARE的遊戲將會大部份屬於ONLINE的遊戲。而SQUARE也表明了未來她們所開發的遊戲也會以對應網路為主，雖然SQUARE現時主力供應遊戲的主機PS2還未可以上網，不過在2001年PS2的上網功能便可以完全投入服務，屆時SQUARE亦將會全力支援。另外一些業界評論家認為Microsoft的新主機，X-BOX也可能會是SQUARE的另一個重點。因為X-BOX現行主機裡機能較強的一台，而且它也具備上網的功能，所以這番言論也不是毫無道理。(gameplayers.com)

Square業績較預期後，經常利益大幅調高

Square公佈，由於「Final Fantasy VIII」在歐州的銷售數字較預期為佳，所以決定調整剛過去的財政年度業積預算，純利由原先的1億日圓調高至8億日圓。根據Square的公布，今次修改財政預算是由於歐洲版「Final Fantasy VIII」銷售情況極為理想，自1999年秋天在歐美各國推出，至今在美國售出146萬套，在歐洲亦有110萬套的銷售成績，連同在日本國內售出的363萬套，FF8在全世界已一共售出了619萬套，這個數字還未計算PC版的銷售數字。FF系列的最新一集FF9預定於本年7月19日推出，預計亦會為Square帶來另一筆可觀的收入呢。(gameplayers.com)

Gameboy Color和手提電話機能將會統合一起？

任天堂公佈，現時正開發一部結合了「Gameboy Color」及手提電話工能的複合機，並預定會於2001年推出。據任天堂廣報部的公佈「利用彩色液晶顯示器，這部主機能夠作為有彩色顯示的手提電話，同時擁有所有Gameboy主機的機能。任天堂將會與多間大型手提電話公司合作進行這次研發計劃，而利用這部結合了手提電話工能的Gameboy遊戲機，玩者便可以與身處不同地區的玩者進行遊戲資料通信，例如交換自己所育成的Pokemon遊戲角色等。其實任天堂較早前已宣佈，將於2000年秋季推出一部可使Gameboy Color與手提電話通信的接駁器，並打算以10000日圓以下的價錢與專用的遊戲軟件同時發售，利用這套軟硬件設備，用者可以與專用的伺服器進行通信，並以每次10日圓的費用下載自己喜歡的遊戲角色，今次推出一體機的計劃顯示任天堂正打算進一步推進支援通信機能的手提機遊戲。另外，，Gameboy Advance亦會支援可連接手機的接駁器。(gameplayers.com)

SEGA與Microsoft終於劃清界線？

SOA(SEGA OF AMERICA)的發言人日前向外界表示，不會在X-BOX的業務上和Microsoft合作。不過雖然SEGA方面的用詞強硬，但態度十分溫和，SOA方面這次的發言，他們強調是只想外界能將DC和X-BOX分開兩個獨立的主機來看，不要將她的關係拉得太近，另外SOA更表示，雖然在X-BOX的業務上沒有合作的機會，但不排除日後會再有合作大計的出現。(gameplayers.com)

PS3消息？

Sony Computer Entertainment內的PlayStation部門負責人日前表示，他們將會在的未來六年時間內，盡力使Emotion Engine微處理器系列採用的核心技術，超越英代爾公司的Pentium系列微處理器。而剛剛推出的PlayStation2中便使用了這個Em otion Engine微處理器。這位負責更表示，目前最先進的Pentium III微處理器和第一代 Emotion Engine微處理器相比是一樣的，當中包含了大約1000萬個電晶體，而這兩種微處理器都採用了0.18微米的製程。負責人補充,隨著製造工業的進步，下兩代Emotion Engine微處理器所擁有的電晶體數量，將會超越現時Pentium系列的微處理器。Emotion Engine 2微處理器將在2002年面世，含有5000萬個電晶體，另外採用0.1微米工程製造的Emotion Engine 3微處理器中，將含有5億個電晶體。這同時也意味著Sony Computer Entertainment計劃以更快的速度對PlayStation 2進行升級。PlayStation 和PlayStation 2之間相隔五年，而現在的資料顯示,PlayStation 3將會在兩年後推出，莫非PlayStation 2的壽命會那麼短促？(gameplayers.com)

PS2記憶卡出貨量不足的原因

PlayStation®2

之前曾經令不少人十分困擾的記憶卡貨源不足的問題，近日終於得悉有關原因。原因是因為記憶卡所需的"輸入輸出介面所需的集成電路"的生產出了亂子所導致。不過現在問題已經解決，而且預定會在本年3月31日可作單獨發售。另外在PS2的官方網站也已可以開始預約。(gameplayers.com)

SONIC ADVENTURE 2

在一本外國雜誌中透露了這遊戲的一些有關消息，文中表示，這遊戲可能會在本年5月美國舉行的Electronic Entertainment Expo (E3).中正式向外界公佈。業內人士一般也覺得這次事件是內含了一些意義，SONIC這個SEGA的招牌角色為何在推出新遊戲的消息不是先經一些日本的雜誌報導，而是在一本美國的雜誌先刊出呢。以業界人士的理解，其實是因為"錢"作怪。眾所周知現時美國的DC比日本本土更受歡迎，若果是推出新遊戲的話，在美國市場上可得到的利潤可以說是得到了一定的保證。反觀日本的DC銷售情況卻十分疲弱，所以這一舉動實在是可以理解。(gameplayers.com)

半導體零件供不應求 Gameboy Advance 延期發售

任天堂昨日表示，手提遊戲機Gameboy的次世代機Gameboy Advance將難照原定計劃於本年8月推出。原因是部份作通信之用的半導體電子零件出現供不應求的情形，而由於同一個原因，預定於本年年末推出的次世代遊機「Dolphin」亦可能被迫延遲推出。較早前任天堂已經公佈將Gameboy Color專用手提電話接駁器的發售日期由原定的4月推遲至秋季，不斷出現的延期消息相信會令不少消費者感到不滿。Gameboy Advance除了畫面大小會較現時的Gameboy大1.5倍之外，畫面的精細程度亦會大幅改進，去年9月所發表的發售日期為2000年8月。但由於手提電話在日本的需求正快速增加，生產半導體及液晶體所需的組件供求非常緊張，任天堂與電子組件制造商之間的就價格及數額的交涉亦出現分歧，假如任天當貿然推出不足數量的Gameboy Advance，很可能會令市場出現混亂，所以為了確保在推出當日能有一定數目的貨量，延遲Gameboy Advance的推出日期其實是無可避免。(gameplayers.com)

幾則遊戲芳蹤

超級機械人大戰α再度延期至5月25日。

KONAMI的「Castlevania Resurrection惡魔城」日版『惡魔城Dracula』的開發計劃中止

CAPCOM取消開發Game Boy Color版的《BIOHAZARD》(櫻樹)

東京遊戲展2000春前夜祭



「第4回日本遊戲大賞」發表及頒獎典禮，3月30日，除了是東京遊戲展開始的前一天，亦是第3回CESA大賞舉行頒獎儀式的大日子。今次頒獎典禮安排了在東京有樂町的東京國際FORUM館內舉行，而上月景正會長在開幕致詞時就先表示「在重整了審查的方法及重新設定獎項的種類後，我們將CESA大賞的名稱改為了更具權威的日本遊戲大賞，期待這個日本遊戲大賞可以幫助日本產業的振興及發展」。除了遊戲業界的名人外，頒獎典禮亦請來了不少日本文化界的知名人仕，例如有電影監製大森一樹、音樂創作人萩原健太及多媒體創作人平野友康等，他們更負責頒發各個獎項，令遊戲大賞更見權威性。這個以1999年內所有推出的遊戲為對象的頒獎典禮雖然有著多個獎項，但在眾多獎項中，CESA大賞可算是競爭最激烈的一個部份，始終這獎項的得主是相等於該年最有代表性的作品，所以獲提名的20個遊戲均是數一數二的名作，而最後奪得這個獎項的，是香港人不太認識的一個遊戲「何時何地也在一起」，而且這遊戲更包辦最佳遊戲設計賞及最佳人物賞，至於今次日本遊戲大賞全部獎項的得獎名單如下。

第4回日本遊戲大賞	《何時何地也在一起》PS/SCE
第4回日本遊戲大賞．優秀賞	《SEAMAN～禁斷之寵物～》DC/SEGA,VIVARIUM
	Dance Dance Revolution PS/KONAMI
	Final Fantasy VIII PS/ SQUARE
	POCKET MONSTER金．銀 GB/任天堂,GAME FREAK
第4回日本遊戲大賞．最佳遊戲設計部門賞	何時何地也在一起 PS/SCE
第4回日本遊戲大賞．最佳程式賞	SOUL CALIBUR DC/NAMCO
第4回日本遊戲大賞．最佳畫面賞	聖劍傳説LEGEND OF MANA
第4回日本遊戲大賞．最佳動畫賞	Final Fantasy VIII
第4回日本遊戲大賞．最佳音樂賞	Dance Dance Revolution PS/KONAMI
第4回日本遊戲大賞．最佳人物賞	何時何地也在一起 PS/SCE
第4回日本遊戲大賞．最佳劇情賞	VALKYRIE PROFILE PS/ ENIX

(gameplayers.com)

Dream Library5月開始投入服務

SEGA ENTERPRISES 將會在5月推出一種新的網上服務，供用戶下載遊戲軟件，名為Dream Library。Dream Library這服務其實是供用戶下載一些舊遊戲的渠道，而主要的遊戲軟件也是屬於兩台早期的遊戲主機MEGA DRIVE及PC ENGINE。暫定遊戲的總數會約300個，在5至6月中首先推出的大約會有50個，7月以後會每月推出15個。另外，將在今年春天免費派送的DC專用網路瀏覽軟件中也會內藏這個服務的專用介面。雖然在香港的侍服器已經決定架設，不過實施這種服務的機會依然十分微。(gameplayers.com)

劇空間職業棒球的發售日期與Konami有關！？



由於Konami將會於4月1日便正式取得職業棒球的"遊戲開發獨佔權"，所以往後的所有有關職業棒球的遊戲也要得到Konami的同意。

而最戲劇性的事，是SQUARE所開發的棒球遊戲——劇空間職業棒球便正正是這類型的遊戲，而且更有趣的是，因為這遊戲因一些技術上的問題，無法在4月1日前推出，所以SQUARE必須得到Konami的同意才可以將遊戲推出市面售賣。可惜Konami的回應卻不太積極，所以現時無法確定發售日期，有心玩這遊戲的朋友，看來要耐心等待一下了。(gameplayers.com)



專業評壇

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION




FIG／Dreamcast／SNK／5800日圓

追跡者0

打了數年CD版《KOF》，DC版《KOF 99 EVO.》絕對是所有移植版中最好的一個版本。除了動作流暢及近乎無偷格外，近乎沒有讀碟時間，連音樂亦不再會因讀碟而不連貫。DC版另一個最吸引我地方是可以使用KRIZALID打電腦及追加新STRIKER，喜歡《KOF》的DC用戶不容錯過！

評分：9分

SAKURA KI

SNK每年都會出的長青系列格鬥遊戲，和上次一樣在DC上也做到了超越100%的移植，LOAD碟時間十分之短，感覺和街機差不多，而遊戲每次進入另一個的格鬥版面時，都有一段由近拉遠的鏡頭，背景做得十分之漂亮，還有加入了新的STRIKER，喜歡這系列的DC用戶不能錯過。

評分：8分

悟空

今次DC版的《KOF'99》相信會是原創元素最多的一個版本，DC版更可使用到將會在最新一輯的KOF登場的角色，絕對是吸引玩家的賣點，但筆者嫌她只那些新角色能當是STRIKER使用，實有點不足，不知遲點廠商會否給玩家上網下載一個可以使用那些新角色的檔案呢？

評分：7分

MARVEL VS CAPCOM 2～NEW AGE OF HEROES



FIG／DREAMCAST／CAPCOM／5800日圓

日日野

與街機版同期推出的格鬥作品，隻GAME有幾好玩已經唔駛再講，由於同樣以NOAMI底板開發，故此作絕對是「完全移植」。總數達56人的格鬥作品實屬前無古人之舉，雖然三對三的戰鬥系統早已失去了新鮮感，但此作的「對戰熱中度」絕對是《VS》系列之冠，DC機主必買之作。

評分：9分

MARKS

雖然今次只是續集，但CAPCOM為遊戲作出這麼大的改變，這點是筆者最為欣賞的地方。不但增加了人物數量，而且同時使用三個角色來戰鬥的新系統，使遊戲的戰略性和刺激性大大加強，可惜由於無法進行NETWORK對戰，而增加購買隱藏人物時的難度。這遊戲是最近筆者覺得值得推薦的遊戲。

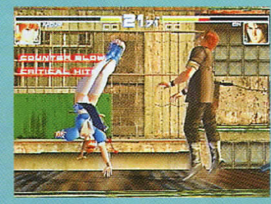
評分：8分

Sakura Ki

絕對是CAPCOM的格鬥勁作，上一集推出時已經覺得十分之正，人物豐富系統正操作易，而今集承繼上集的好處之外，還加了很多新元素，和街機可以互動，要儲分數取得人物，DC版可以作網上對戰，可惜在香港未能完全享盡遊戲的優點。

評分：8分

DEAD OR ALIVE 2



FIG／PlayStation／TECMO／6800日圓

時雨

比起DC版，筆者認為PS2版的《DOA2》除了多了少許附加要素之外(都是可有可無的)，沒有任何地方比得上前者。它最大的問題，是畫面有太多狗牙和不斷閃爍，令到畫面質素大減，也使人看得非常辛苦。另外REPLAY之後的《MATRIX》式定鏡，和聲音經常變得遲緩等，都是PS2版趕工出街的證據。

評分：7分

追跡者0

本來以為PS2版《DOA2》會有更佳表現，但結果卻相差不遠。不錯，PS2版改善了DC版解象度低及慢機等問題，更追加了不少原創要素，不過PS2的人物及某些竟比景物DC版粗糙，「鋸齒」實在非常明顯。那些新追加畫面效果、衣服和場地感覺上頗為多餘。總括來說它仍是不容錯過的作品。

評分：7分

MARKS

TECMO今次利用了PS2的光源功能，而新增的光源效果真的弄得不俗，而且當中增加了不少令角色變得多姿多彩的服飾、新款TAG攻擊和新STAGE，真的令遊戲生息不少。不過只可惜PlayStation 2的鋸齒現象和沒有完全修正人物的影子，這就成為了不能取得高分的致命點。

評分：7分

鐵拳 TAG TOURNAMENT

NAMCO/PS2/FIG/1~4P/PS2 DUAL SHOCK對應

悟空

遊戲給筆者的第一個感覺就是「與一年前的街機版一模一樣！」，不論可玩性、就連那些「狗牙」亦完全一樣，記得在PS2初公佈的時候，廠方曾經公開過一段有鐵拳角色PAUL的極正CG，但現在筆者將所有角色爆機後，得到的只是一段十數秒的短片，PS2所造的就是這些？

評分：7分

追跡者0

在PS時代也有極高移植度的《鐵拳》系列，這PS2的《鐵拳TT》的表現當然會更佳。除了動作十分流暢外，人物比街機版更細緻，而在PS2《DOA2》頗為嚴重的「鋸齒」在這遊戲中並沒有出現，值得一讚。唯一不滿今集的場地和以往一樣不連接，即使有觀眾仍會覺得有問題。

評分：8分

時雨

和同時推出的《DOA2》相比，《鐵拳TT》的畫面明顯沒有那麼多狗牙，整體看來也較自然。不過和最初官方公佈的畫面比，它的質素仍有一段距離。另外《鐵拳TT》的玩法也實在太似《鐵拳3》了，筆者很難提起精神去玩一隻在2年前已玩盡了的遊戲，如果香港有一大群對戰人口就另作別論。

評分：7分

THE TYPING OF THE DEAD



ETC／Dreamcast／SEGA／4800日圓

追跡者0

聽聞它的玩法那麼邪門已經對它頗有興趣，玩過後發覺它比想像中更好玩。遊戲雖然是「死人屋2」的打字版，但過場畫面和部份敵人卻做了點手腳，令情景相當攪笑。而對付敵人不是純粹快便可，有時更要有點知識才可過關（如第三版BOSS）。總而言之，這遊戲相當適合學打字的玩者。

評分：8分

SAKURA KI

絕對說得上有趣，刺激和有教育意義，以SEGA的射擊街機名作《THE HOUSE OF THE DEAD 2》為內容，改變為一個打字打喪屍的遊戲，最初公佈會開發這遊戲時覺得這遊戲會不好玩，只是讓日本人專玩的遊戲，但玩過之後，覺得遊戲性和刺激性很高，但是難度很高。

評分：9分

時雨

打字遊戲在電腦上已見過不少，但有這種質素的打字遊戲這卻是獨一無異的。雖然裏面的生字和句子全是日文，但只要看着羅馬字來打也沒有問題，當然如果你懂日文的話樂趣絕對會加倍。例如有一次玩者發現了十數隻喪屍上的字全都是巨人棒球隊的球員，簡直笑壞了筆者的肚皮。

評分：8分

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

WINNING POST PROGRAM 2000



Playstation/SLG/Dreamcast/KOEI/6800日圓

櫻樹

育成賽馬遊戲的長青系統，之前的幾集筆者也有玩過，比較之下這一集比前兩集好，無論畫面、人設、系統和資料都更豐富、雖然系統和各方面也做得很好，但是因為玩法沒有太大突破，沒有新鮮感是致命傷，要扣三分，而只有PS版可以對應PocketStation，而DC版沒對應VMS扣多一分。

評分：6分

隨風

又是玩育馬+賽馬的遊戲。基本上這類遊戲帝而上已推出了不少，不過筆者一直對這類遊戲沒甚大興趣，因此這次是筆者第一次接觸此類遊戲。雖然不太懂馬的特性，而且也不知道什麼馬好什麼馬差。不過當看到自己所育成的馬出賽、繼而得勝，那種喜悅很好。而這隻遊戲在賽馬遊戲上算是一隻水準之作，如果喜歡這類遊戲的朋友不妨一玩。

評分：6

IKI

雖然本人對於育成賽馬遊戲一向無甚好感，不過相信大部份電腦迷也總聽過《WINNING POST》這遊戲系列罷！今次的《4》絕對是移植版，所有馬匹的更新資料也全部落齊，而且畫面表現亦十分不俗，尤其是比賽中的速度感也十分流暢。可以說，就算購買了PC版的玩家也會覺得物有所值。

評分：7分

DRIVING EMOTION TYPE-S



PlayStation 2/RAC/SQUARE/6800日圓

MARKS

雖然筆者曾玩過不少賽車遊戲，但真的從未玩過賽車在差不多完全沒有抓地力的情況下在賽道上奔馳的賽車遊戲，真的可以成為難忘遊戲之一。這麼高只是因為可以用ANALOG可以控制那好像失控的車子。就算畫面有多不好，但不能失去汽車的精髓。幸好這不是SQUARE本身開發，否則一定哀多兩錢重。另外跑車少，賽道少、光源效果差亦是當中的缺點。

評分：6分

時雨

從來未玩過這樣怪的賽車GAME。雖然筆者沒有車牌，但也知道真車的舉動絕不會像遊戲內那樣，似在一條冰上跑道上滑來滑去，作為一隻遊戲這種操作法筆者絕不接受。另外那些聲稱像真度極高的畫面也爆POLYGON爆到七彩，也有很多地方的光源錯了，實在是破壞了SQUARE一直以來的技術力高的形象。

評分：5分

悟空

掛着SQUARE名字，實則只是由子公司製作的賽車遊戲，遊戲公佈初時筆者已對此作不抱太大期望，始終覺得遊戲不會怎樣好玩，在遊戲推出後筆者的直覺果然沒錯，遊戲的操控簡直一塌胡塗，拿着控制器時的感覺就像只有賽道在動，跑車根本沒有動過，除非對賽車遊戲有濃厚興趣，否則此作也是不買也罷。

評分：4分

汽車GO！



SLG/PlayStation/TAITO/5800日圓

MARKS

由於汽車GO！與電車GO！在畫面、玩法、沿途背景和以及系統上都沒有太大的分別，而只是由電氣化火車變成蒸氣火車，以及車內環境、加速性能有所分別所以筆者不能給予更高的分數。對於未曾玩過電車GO！的筆者不是吸引，但相信是火車迷的你近期必玩之作。

評分：6分

櫻樹

一隻筆者已經覺得煩悶的系列，最初在街機玩等一集很有新鮮感，但在家用機出了那麼多之後便已經悶，系統每一集也是如此，今集雖然要做的事更多，但也是一隻新瓶舊酒的作品，如果玩者喜歡舊火車的慢速和響聲，也可以一玩，下集可能會玩太空火車的。

評分：4分

IKI

雖不致於是「希望愈大，失望愈大」，但筆者原以為這隻以蒸氣火車為題的《汽車GO！》可造出與《電車GO！》系列到不同的效果，所以當初也抱有頗大寄望。然而，現在遊戲推出後，除了圖像一如以往外，筆者覺得此GAME最「像真」之處便是蒸氣火車那份毫無半點速度感的感覺。(好悶啊～)

評分：5分

EVE ZERO



AVG/PlayStation/NET VALLAGE/6800日圓

隨風

這隻遊戲不適合三類人士遊玩。第一類：日文不好者。第二類：愛睡者。第三類：好動者。第一類的原因這是基本上整隻遊戲都是以文字來表達，即可以說是看故事，如果不懂得日文又怎樣玩呢？第二類的原因是一直看到螢光幕+按掣是一件很繁複的事，很容易玩玩下睡著。第三類的原因說穿了就是，這隻遊戲好悶．．就這樣，筆者三種類型也屬於，因此對筆者來說，這隻遊戲一死都唔會玩！

評分：5分

時雨

《EVE》自從《BRUST ERROR》之後，就一直沒有佳作推出過。不過這隻《ZERO》則是例外，算是有《BRUST ERROR》的七成水準。首先最令筆者有好感的，是它起用了新進原畫家CARELLIAN作人設(她在H-GAME界相當有人氣)，另外故事去隱約有《BRUST ERROR》的影子，如果聲優們的表現可以好一點就更好了。

評分：7分

IKI

著名「女GAME」系列最新作，由於遊戲中的角色小次郎與真理奈是前作的主角，故相信有玩開前作的玩者會很易上手。此外，在《ZERO》中有不少情節是會與上集有所關連，這亦正好解釋了前作故事的謎團。基本上，這遊戲對於前作FANS來說確是不可多得的作品。

評分：5分

撞球 BILLIARDS MASTER 2



TAB／PlayStation2／ASK／5800日圓

追跡者0

改在PS2上推出的真實桌球遊戲續篇，畫面大幅強化不在話下，遊戲的各種設定和真正的桌球相差無幾。而LESSON MODE是一個很好的模式，因為桌球實在不容易學，而教授的技術亦相當有用。不過此遊戲最大的缺點是遊戲玩的是美式桌球，不是香港常見的英式桌球。

評分：7分

MARKS

由於利用了PS2的強勁機能，令到遊戲出現了一張比其他同類遊戲更真實的桌球枱，使玩者可以更為投入。其中比喜歡的是可以學習桌球技術的LESSON MODE，讓玩者更容易明白桌球的奧妙之處。不過進行時出現的透明球體就有阻礙了視線了。當中最大可惜的是可以在香港玩到只有英式桌球，所以對香港讀者來說不會太大受落。

評分：5分

悟空

筆者對桌球這玩意沒多大興趣，不過這隻《撞球BILLIARD MASTER》卻引起筆者的注意，遊戲的畫面非常真實，操縱亦非常像真，有玩開桌球遊戲的朋友這遊戲絕對不能錯過，筆者誠意推介！

評分：7分



專業評壇

NBA 2K



Dreamcast/SPT/SEGA/5800日圓

SAKURA KI

這遊戲實在太正了，看見畫面不及街機的VISUAL NBA時有點失望，而且要按的掣又超級多，但當把操作方法記熟時方知到這遊戲的好玩地方，不是只要不停射三分便可取勝，因為遊戲設計得極細緻，變化非常之多，球員和領隊的樣貌神情和真的很相似，唯一缺點是球員的手和身體的駁口比較差。

評分：9分

時雨

它的畫面雖然不及街機的《VIRTUA NBA》，但在內涵方面則是有過之而無不及，至少不會像前者般齋射三分也可取勝。操作方面比較煩複，但只要熟習之後，便容許玩者有更多的戰術。全部實名的球員也是極之出色，不過現在NBA的人氣這樣低，連帶遊戲的魅力也低了不少。

評分：7分

悟空

由街機移植過來的籃球遊戲，遊戲中所有球員都是以實名登場，大家在比賽中不時都會聽到「大衛羅賓遜」、「奧拉祖雲」等有名球星，遊戲中球員的動作非常真實，有時更會出現球員傳球失誤、站不穩跌倒等景象，只是遊戲不能使用一些已退休的球員如米高佐敦，不知有沒有秘技呢？

評分：8分

GOLF PARADISE



T&S SOFT/PS2/1~4P/SPT/DUAL SHOCK 2對應

悟空

如果有玩開《我們的哥爾夫》的朋友，這隻屬於PS2首隻哥爾夫球遊戲《GOLF PARADISE》，各位絕對要買，因為遊戲的操作系統與《我們的哥爾夫》第一集很相似，而且遊戲更新增了數個新模式，令玩家會感到單調，而且以PS2的機能造出來的畫面更是一絕，唯一的只是遊戲角色的樣貌則有點不討好。

評分：9分

MARKS

雖然市面上曾經推出過不少哥爾夫球的遊戲，但每每卻令人感到未如理想，而這個由製作哥爾夫球遊戲出名的T&E SOFT的開發果然沒有令人失望，起碼其利用了PS2的圖像機能令畫面比任何一個同類型遊戲都要好，而且當中更增加了一些其他同類遊戲沒有的功能，令玩者可以更準確地打出每一球，這是筆者所欣賞的地方。

評分：7分

IKI

終於有得玩喇！雖然哥爾夫球這玩意近年可謂甚HIT，但筆者一直也無緣一試，縱使坊間有不少有關哥爾夫球的遊戲推出，但由於機能所限，表現始終未如理想。今次以PS 2作遊戲平台，故整體表現可謂超越了以往的哥爾夫球遊戲，而且遊戲中親切的設計令初哥也很易上手，GOLF迷不容錯過之作。

評分：7分

INFINITY



AVG/PLATSTATION/KID/6800日圓

隨風

雖然遊戲時間就只是六日，不過呢，一日就要玩一個鐘！換言之，玩一次就要玩六個鐘，不要忘了，第一次玩一定要重玩，即使至少玩１２小時才有機會看到其中一個GOOD ENDING。如果隻遊戲好戹也就算了，最慘的是它悶得要命！而且呢，除了CG之外的書的品質又「有待商確」，連比例都做不好就不要拿出來賣嘛！而且又不是便宜，簡直就是百害而無一利！

評分：４分

IKI

與另一隻同期推出的「女GAME」《EVE ZERO》相比，這《INFINITY》的最大賣點並不是故事情節，反而是把焦點落在遊戲中的女角身上。此外，本作最大的特點是第一次一定會取得不完美結局，正因如此，玩者有可能要完成多次始取得完美結局，個人對於這「焗」玩的設計實在不敢恭維。

評分：5分

時雨

這類GAL GAME筆者永遠最重視人物設計，而這點《INFINITY》是相當不俗的最近許多H-GAME的原畫師都加入了家用機的行列，這遊戲的人設也是其中之一。遊戲內容方面，那個無限重覆的系統很沈悶，一旦玩者做錯了事而不知道原因，就會不斷挫敗下去，沒有攻略還真的相當「難頂」。

評分：5分

WORLD STADIUM 4



SPT／PlayStation／NAMCO／5800日圓

追跡者0

又是一隻出好多集的遊戲，雖然自己不能肯定它是否換湯不換藥，但這第四集也算不錯。遊戲方面我也明白不可強求，所以不是缺點。遊戲的操作頗為簡單，PARTY MODE很有趣，作打氣歌後可把它轉為手電響聲亦不錯。還有那十分難玩的MINI GAME。是值得一玩的遊戲。

評分：6分

時雨

在KONAMI的《POWERFUL職棒》推出以後，NAMCO的棒球遊戲已無復當年勇了。一來系統上《POWERFUL職棒》可以說是完全再現了真實棒球的情況（投手和打者之間的心理戰方面尤其出色），也有許多附加要素如SUCCESS MODE，這些都是《WORLD STADIUM 4》缺乏的，珠玉在前，難免會令人有這種比較。

評分：6分

IKI

《WORLD STADIUM》這系列可謂長出長有，基本上，此作可算是同系列的第4作。雖然此系列作品內容始終變化不大，但對於一般「棒球迷」來說，這「每年一度」的指定作品，仍然是他們的恩物，仍然是逃不過自掏荷包的命運‥‥話說回來，如果閣下是棒球迷，這遊戲有一試的價值。

評分：5分

VIGILANTE 8 2ND BATTLE





RAC／Dreamcast／SYSCOM ENTERTAINMENT／5800日圓

追跡者0

上個月玩完隻PS版，感覺算不錯，現在它的DC版終於推出。論畫面和流暢度DC版的確比PS版更佳，更追加了四打。若論遊戲性，它的確比同類遊戲差了一點，操作不是太好，有些任務頗難明白，時常找不到目標。另外日本版的製造人員太認真，令人物不知為何懂日文，感覺怪怪的。

評分：6分

櫻樹

開始玩的時候很亂，不知敵人是從何處攻擊過來的，看著自己坐駕的鐵皮又跌出來，很有被人圍攻的感覺，遊戲的畫面不太好，只是遊戲性幾好，但操控很差，要捕捉對手不容易，但可以拾到的東西很多，車的設計也很趣怪，和電腦不好玩，但4個朋友真是樂趣。

評分：6分

隨風

本來呢，這隻遊戲就真的不值得一玩。因為速度感又唔夠，攻擊時的壓迫感又沒有，而且被攻擊時的感覺是零。不過呢，這隻遊戲可以四處亂撞破壞一番又很好玩，心情不好的時候玩就最正了！把什麼怨氣霉氣都撞出來，過癮！另外畫面亦不錯，至於沒有起格仔，不同那些活像「四仔」的遊戲。如果喜歡破壞的人，這隻遊戲一定適合你！

評分： 6

LOOK!編輯TALKING



隨風・隨瘋

隨風的第一份攻略終於完成了，十分高興呢！這份攻略並不算太難，不過隨風也因此通了幾晚頂。可是隨風發現自己不能像未進GPM前常常捱夜了，不過這是一個好現象，這表示隨風的生活作息正常了很多！

近來十分喜歡子安武人啊！因此常常聽進Wei β的歌，它們是隨風寫稿時的精神支柱！另外亦開始喜歡VIRTUAL IDOL「寺井有紀」，常常上網找她的資料^.^

千等萬等的「求婚365 II」終於出了，隨風當然第一時候去買！遊戲沒令隨風失望，不過遊戲時間實在太長了，又常常當機>_<。其語音系統十分正！雖然初初聽覺得很怪，也許是因為平時聽慣日本配音吧？

上期的編者話隨風失言了，其實只怪筆者自己沒有帶眼識人，不應該在編者話這樣子罵人，唉，罪過罪過！

安琪的OVA，在遙遠的時空中，PS2，GB的幾隻遊戲，一大套的畫集，還有很多很多東西想買，可是‥‥冇錢！！！天呀！我要錢～～～

P・S今期付上子安武人的靚靚圖一幅，好東西要跟好朋友分享嘛！

（路人甲：其實只是想多些人中子安毒吧？）

（隨風：咳，誠實不是美德呀‥）

充電完畢（？）的小璘——

★一個月的假期不知不覺便過去，這段期間真的忙到連做過什麼也忘記(>_<)「輕鬆」(？)的時間完結後，「地獄式」的生活又要開始了……

★即使是去旅行也好，一個月到兩次日本也不是一件好事，更何況……真覺得到外國工幹或遊玩絕對是一個「鍛練體魄」的劇烈運動……

★由於這兩星期的記憶簡直是一片空白，所以這次的編者話就寫到這裏。

全力工作中的悟空

◆PS2問世已有一段時間，筆者亦已買了一部（日本正價），不過主機的問題實在非常之多，希望到香港有行貨時會將所有問題解決。

◆STREET FIGHTER EX3的質素實在不忍再看下去……

◆家中的「仔」因自己善忘而要搬家一星期，真過意不去。

◆某天顯示器上的NT-1明顯地被人移動過，高達慘被弄致失足由高處跌下，幸好著地點有救生網保護不致壯士斷臂，現告知該手多人仕，你已感染了「哥芝拉」病毒，離死不遠已。

◆終於買了新的手提電腦，現在只差手提電話……

◆PS版的Z高達質素好、外型好、價錢只是千多元，必買之物！！

◆接下來的這星期是房中要盡快添置多一個枕頭。

◆DC版的DOA2質素，究竟PS2版本又會是怎樣呢？

◆今期相信是近期本刊人手最「多」的一期，究竟能否依期完成所有工作呢？

◆山寺良牙要離開我們到日本讀書去了，在此祝他學業步步高昇。

◆這是筆者的e-mail信箱「goku@gameplayers.com.hk」，如果大家有興趣可與筆者交換打機心得。

◆下期希望可以早一點完成所有工作，否則……

追跡者０話

■ 最後還是忍痛買了Dir en grey的《MISSA》，不過裡面的歌真是好正（強力推介：《GARDEN》）

■ 《MARVEL VS CAPCOM》個大佬好鬼白痴，即使是第三型態亦無需連放波，懂看本體及AIR COMBO已可。此GAME最慘是暫時難以齊人。

■ Hysteric Blue真是不錯，《WALLABY》好多歌好好聽。不過最令我印象深刻還是那難頂的中文名「暴暴藍」。

■ LUNA SEA的《gravity》亦不錯，可惜沒有《Sweetest Coma Again》（喂，你好似買了「世界唔夠」的OST）

■ 下個月冇乜好GAME，希望可以有時間溫書。

好眼訓的SAKURA KI

要形容這一期的工作，只要用三個字可以形容到（好眼訓），在這一期有好幾晚也要通宵工作，無論在公司和家裡也是如此，可能在下仍未有足夠的能力，寫好了的稿常常也要修改，不過在下也會更加努力以赴的。

不過仍有些事令筆者開心的，因為在下喜歡的松隆子得了舞台劇的獎項，而且也出了新的大碟，在下經常日聽夜聽，身邊的人時常問在下悶不悶，還有歐洲聯賽冠軍盃八強己經開始了，希望曼聯可以得冠軍。（光頭碧咸努力）

IKI話：「今期好大鑊啊～～！！」

◆今期書有幾大鑊，相信心水清的讀者便會明白，亦因如此，令在下實在不知今期的「騙者話」該從何下筆‥‥

◆「情高意真，眉長鬢青。小樓明月調箏，寫春風數聲。思君憶君，魂牽夢縈。翠綃香煖雲屏，更那堪酒醒」（醉太平）

◆縱然昔日情未泯，奈何人已去矣，唯有珍惜今日所有，以免重滔覆轍‥‥

◆估唔到《網上起步點》竟然真係有人捧場，如各讀者認為有甚麼動（漫）畫作品、甚至專題是值得介紹的話，歡迎來信告知。

MARKS想睇戲呀！

由於筆者本身的工作比較忙碌，所以最近連抽身到戲院的時間都沒有了。雖說想看電影，但暫時不能不打消這個念頭，因為最想看的電影就是由後藤理沙主演「玻璃之腦」，希望從中感受一下那份失去最心愛的人的心情，令自己再次憶起親人的重要性，而不要做一些後悔一生的事情。

時雨今期的自言自語：

■ 本來極之期待的PS2版《DOA2》，出來的效果實在令人失望，那些狗牙同FLICKER……

■ TECMO，你係有良心嘅，出番隻日本DC版《DOA2》啦……求求你……

■ 《鐵拳TT》的畫面也不是太好，比之前公開的畫面差好遠。

■ 隻《TYPE-S》仲勁，我從來未玩過咁正的溜冰GAME……

■ 難道PS2沒有AA，GRAPHIC得4MB RAM，同用640×240一個FRAME都是死症？真的是這麼不濟？

■SONY，還番39800 YEN俾我……

到最後還是要無慾無求的赤目黑龍

哈！哈！哈！這個世界真是非常諷刺，為甚麼做盡壞事的人總能冒混過關，反而努力工作的人卻被消滅呢？近日在黑龍身邊便發生著這樣的一件事，這事令黑龍非常困擾，不過，現在黑龍已經下定了主意，一切將會成為過去……

一個問題雖然解決了，不過，上一個問題仍未解決，「天鵝肉」雖然是很多人也想食的東西，不過，黑龍自問沒有這樣的福份食了，而且當以上的問題解決的同時，這個煩惱也會隨之消失……不過，這樣一來，黑龍亦決定要「食長齋」。

死去活來的MS話——

◆今次去大阪工作，實在發生很多意外，真可用慘不忍睹來形容…這些意外依照常理來說，就應該不會發生，就算有…也不會全部不好的事情都一齊來…都說過不幸距離自己很近…T_T

◆去完大阪又到東京，回到香港後又不能停手，天啊！由到大阪的第二天開始，筆者已經很累了…我真的很需要一些休息的時間…T_T

◆SORRY！莉娜因太忙的關係沒有空回信給你，但筆者一定會在今個月內回信的。

◆《BOF IV》的確不錯，筆者誠意推薦。（一廣告）

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の 熱線遊戲流行榜

G-PLUS 遊戲誌　新城997 有腦事件簿　PCHandbook.com



店鋪提供最新資料！！ GPM 最新銷售榜

1st The King of Fighters'99 Evolution



Dreamcast／FIG
■ SNK
3月30日
5800日圓

2nd MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes



Dreamcast／FIG
■ CAPCOM
3月30日
5800日圓

3rd NBA 2K



Dreamcast／SPT
■ KONAMI
3月23日
5800日圓

4th 聖靈機 RAIBLADE



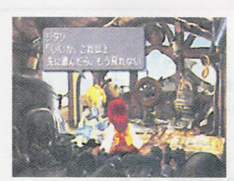
PlayStation／SRPG
■Winkysoft
2月23日
5800日圓

5th The King of Fighters'99



PlayStation／FIG
■SNK
2月23日
5800日圓

日本雜誌《The PlayStation》4月14日號，期待榜



排名	票數	遊戲名(製造商)
1	359	FINAL FANTASY IX (SQUARE)
2	289	DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們 (ENIX)
3	259	FINAL FANTASY X (SQUARE)
4	219	FINAL FANTASY XI (SQUARE)
5	165	Tales of Eternia (NAMCO)

熱線遊戲流行榜







1st	MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes (CAPCOM)	132票
2nd	DEAD OR ALIVE 2 (TECMO)	87票
3rd	鐵拳TAG TOURNAMENT (NAMCO)	75票
4th	NBA 2K (KONAMI)	58票
5th	The King of Fighters'99 Evolution (SNK)	56票
6th	機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜 (BANDAI)	43票
7th	RIDGE RACER V (NAMCO)	39票
8th	VALKYRIE PROFILE (ENIX)	33票
9th	GUNBIRD 2 (CAPCOM)	28票
10th	RAYMAN THE FANTASTIC HERO (Ubi SOFT)	23票

最期待的新作







1st	(PS) 超級機械人大戰 α (BANPRESTO)	123票
2nd	(PS) FINAL FANTASY IX (SQUARE)	101票
3rd	(DC) SNK VS CAPCOM (CAPCOM)	67票
4th	(DC) SHENMU~莎木~二章 (SEGA)	53票
5th	(DC) 櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)	51票
6th	(DC) VIRTUA TENNIS (SEGA)	46票
7th	(DC) GRANDIA II (GAME ARTS)	39票
8th	(PS2) GRAN TURISMO 2000 (SCEI)	34票
9th	(DC) 首都高BATTLE 2 (GENKI)	30票
10th	(DC) POWER STONE 2 (CAPCOM)	26票

最希望移植作品



1st	(AD) Power Smash (SEGA)	98票
2nd	(N64) 超級機械人大戰64 (BANPRESTO)	63票
3rd	(PS) FINAL FANTASY IX (SQUARE)	58票
4th	(AD) VIRTUA NBA (SEGA)	54票
5th	(AD) SPAWN (CAPCOM)	49票

遊戲誌雙週推介

SKY SURFER

PlayStation 2/SPT/ IDEA FACTORY/4月13日/5800日圓

© 2000 IDEA FACTORY © TOKA © CONSPRACY ENTERTAINMENT

《SKY SURFER》是個利用滑雪板在空中不同高難度動作的運動遊戲。為了取得高績分，玩者必須利用在飛出飛機機倉，至打開降落傘之間的時間，爭取做出各種美妙的花式。另外，玩者更需要在開傘後控制角色降落到指定區域。從畫面所見，玩法相信和ENIX的《BUST A MOVE》差不多，到底有多好玩就要各位自己發掘了。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡2樓243-244號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第122期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Final Fantasy》海報 2名

江家豪 K463XXX(A)
馮啟森 Z868XXX(1)

《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 2名

Wu Tik Chi Z309XXX(4)
曾嘉豪 Z750XXX(4)

Dreamcast遊戲宣傳海報 2名

鄧志光 P342XXX(0)
Kwok Yung Hang Z308XXX(4)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《Final Fantasy》海報 2名
《Virtual On Cyper Troopers Oratoria Tangram》海報 2名
《Gundam Mobile Suite Char's Counterattack》海報 2名

讀者留言壁

陳明強：
唉！又令各位機戰迷失望，因為本來3月底，結果改到6月左右。(機戰α)

吳家豪：
PS2質素很高，但價錢太貴了。

郭兆昌：
到底《機戰α》何時才會推出，真是令人感到無奈。

鍾志光：
PS2機能雖然強勁，但本人覺得《DOA2》還是Dreamcast好。

張家成：
當看了《Type-S》之後，各位重覺得SQUARE逢出必好。

沈兆輝：
《鐵拳TT》雖靚，但感覺不到太多驚喜。

遊戲誌的回應

因為在剛過去的三月尾同時推出四個格鬥大作，令該星期立刻格鬥遊戲的天下。由於PS2的畫面出現鋸齒問題，所以令很多人覺得PS2的遊戲畫面質素不比Dreamcast高。此外，很多人等待已久的《機械α》在GAME SHOW又公布正式發售日期，而日期為5月25日，但由於之前太多日期改動，所以令不少支持者感到懷疑，不過「有總好過冇」。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年4月15日

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿

最希望移植的作品：＿＿＿＿

讀者留言壁＿＿＿＿

可填寫有關任何遊戲的意見

熱線遊戲流行榜(截至4月14日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.三國志IV with Powerup kit
□2.SUPER EURO SOCCER 2000
□3.HELLO KITTY的聲音電子郵件
□4.VS LEMMINGS
□5.遊戲王MONSTER CAPSULE GB
□6.聖牌傳說
□7.大刀(DAIKATANA)
□8.GUNTLET LEGEND
□9.忍者亂太郎GAME GALLERY
□10.GRADIUS 3&4復活之神話
□11.齊來玩麻雀2
□12.BASS LANDING 2
□13.幻影月夜-月夜野綺譚
□14.名叫絆的頸鏈WITH TOY BOX STORY's
□15.在遙遠的時空之中
□16.十分平系列3 搖搖下
□17.TRL(The Rail LOADERS)
□18.右左(U-SA)
□19.信長之野望 烈風傳WITH POWERUP KIT
□20.BPS THE CHOICE THE NEXT TETRIS
□21.DEVIL MAN
□22.BEST · WING同級生麻雀
□23.打麻雀吧！戀愛吧！Separte 1 打麻雀吧
□24.TINY BULLET
□25.THE YELLOW MONKEY trancemission VJ remix
□26.POCKET FIGHTER
□27.三國志 II for wonder swan
□28.MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes
□29.DEAD OR ALIVE 2
□30.鐵拳TAG TOURNAMENT
□31.NBA 2K
□32.The King of Fighters'99 Evolution
□33.機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜
□34.RIDGE RACER V
□35.VALKYRIE PROFILE
□36.GUNBIRD 2
□37.RAYMAN THE FANTASTIC HERO
□38.其他：＿＿＿＿

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年4月21日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Wonder Swan(限定版) 套餐與你共渡千禧年

凡於本店購買Wonder Swan主機(限定版)套餐可獲美麗優惠(限10套)

Wonder Swan主機+(數碼暴龍)(限定版) $450
Wonder Swan主機+(高達)《MSVS》(限定版) $490

另

凡於本店購買Wonder Swan遊戲可獲美麗優惠

《超級機械人大戰COMBAT 2》 $295
《POCKETFIGHTER》 $249

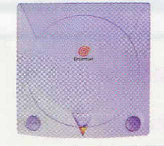


新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

無論到何處也可玩到你的心頭好

凡於本店購買DREAM CAST遊戲可獲美麗優惠

《CARRIER》	$230
《RING》	$250
《哥斯拉GENERATION》	$60
《SUPER SPEED RACING》	$70
《COOL BOARDERS BURRRN》	$190



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲

夏色劍術小町
基利之野望～自護之系譜
Jet！DE GO(JAL VER.)
Jet！DE GO(普通 VER.)
電車GO！PROESSIONAL
汽車GO！
聖靈機RAIBLADE
EVE ZERO
Angelique History
VALKYIRE PROFILE(初回限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

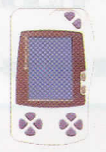
優雅的天鵝永遠陪著你

憑券到本店可以優惠價$305購買手提遊戲機Wonder Swan

另

憑券到本店購買Wonder Swan遊戲，可獲贈禮品一份。

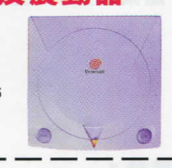
另有多種新款遊戲任君選擇！



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast低價保證

憑券到本店可以特惠價$1390購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」另加原裝VMS及震動器



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION
MARVEL VS CAPCOM 2
NBA 2K
Twinkle Star Spirits
RAYMAN 2
AERO DANCING F
VIRTUA COP 2
Crazy Taxi
BIO HAZARD CODE：Veronica
東京巴士指南



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

買NEOGEO POCKET有優惠

憑券到本店購買NEO GEO POCKET COLOR主機或任何NPC遊戲均可附送禮品一份(電話手繩)

另

憑券到本店可於優惠價$219購買NPC遊戲《GAL FIGHTERS》





新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

我的V.M.S.不夠位了！

憑券到本店可以$129購買Dreamcast用VMS或以$89購買震動Puyo Puyo或以$199購買ASCII手掣或以$175購買DC千禧特別版手掣。

另

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲送V.M.S.電池2粒。



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

SYPTTON FILTER 2
GRAN TURISMO 2
TOMB RAIDER 4
RESIDENT EVIL(美版)
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
STAR OCEAN
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
LUNAR COMPLETE(限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

想出街也打機要趁早

憑券到本店可以特惠價$550購買Game Boy主機＋火牛＋手繩＋機套＋閃燈＋對戰CABLE(只限GB CALOR對GB CALOR)

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名遊戲大放送

憑券到本店購買NEO GEO遊戲可獲稱心優惠

《Fetal Fury Special》	$59
《Aero Fighter 2》	$89
《THE KING OF FIGHTERS 99》	$1999

另

憑券到本店可以優惠價購買各款著名Nintendo 64遊戲



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲

MACROSS 7
PUZZ BROL
POCKETMON PINBALL(美版)
FIFA 2000
瑪莉工作室(初回限定版附桌上時計)
艾莉工作室(初回限定版附桌上時計)
SWEET ANGEL
POCKET MONSTER(金、銀)
POKEMON YELLOW(美版)
DRAGON QUEST I II
聖劍傳說GB
龍珠Z悟空飛翔傳
CARD CAPTOR櫻
STREET FIGHTERS ALPHA



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年4月21日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

DREAMCAST美版遊戲優惠
憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

DEAD OR ALIVE 2
SWORD OF THE BERSERK
ECW HARD CORE REVOLUTION
NHL 2K
NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
RAINBOW SIX
AERO WING



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

WONDER SWAN機主必備！
凡剪下印花到本店購買WONDER SWAN GAME《超級機械人大戰COMBAT》、《超級機械人大戰COMBAT 2》或《POCKET FIGHTER》均可獲節省$10優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

DC大手掣新登場！
憑券到本店可以特惠價$350購買DC大手掣(具連射功能)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PS2全線大優惠
憑券到本店選購PS2遊戲機主機可獲優惠

另

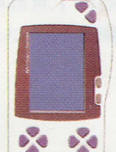
憑券到本店可以特惠價購買PS2遊戲

DRIVING EMOTION TYPE-S
鐵拳TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE 2
FANTAVISION
RIDGE RACER V
STREET FIGHTER EX 3
決戰
ETERNAL RING
A列車6
STEPPING SELECTION



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

限定版Wonder Swan優惠套餐
憑券到本店可以優惠價$488購買Wonder Swan主機＋《MSVS》(限定版)套餐



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

POCKET STATION大平賣！
凡剪下印花到本店購買PS週邊產品POCKET STATION可獲節省$15優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

WONDER SWAN遊戲熱潮
憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲

《超級機械人大戰COMPAT 2》
《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
《SD GINDAM扭蛋戰記EPISODE I》
《由KISS開始》
《DIGIMON ADVENTURE》



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

DC主機優惠
凡剪下印花到本店購買DC主機套餐：連主機＋火牛＋手掣＋《SEGA GT》GAME一隻(行貨有保養)可獲節省$20優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PS軟盤優惠
憑券到本店可以特惠價$150購買PS新軚盤(具波棍、震動及腳踏功能)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

N64遊戲熱潮
憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

RIDGE RACER 64
RESIDENT EVIL 2(美版)
WIN BACK(日、美版)
超級機械人大戰64
爆烈無敵BANGAIO
OGRE BATTLE 64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
薩爾達傳說～時之洋笛
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2
STAR WARS EPISODE 1 RACER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

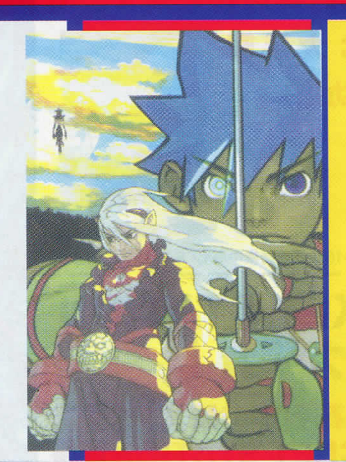
格鬥名作盡在DC登場
凡剪下印花到本店購買DC格鬥作品《THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION》及《MARVEL VS CAPCOM 2》均可獲節省$20優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

GAME BOY CALOR優惠套餐
憑券到本店可以優惠價$530選購GAME BOY CALOR主機套餐：GAME BOY CALOR主機＋火牛＋GAME BOY CALOR主機機套

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

BREATH OF FIRE IV不變的人 最新情報！！



相信大家都知道《BREATH OF FIRE》可是CAPCOM首席RPG，今次的第四集已決定在4月27日推出，支持它的玩家不要忘記這日子啊！

今次的《BREATH OF FIRE IV不變的人》與以往有些明顯的分別，遊戲除了保留了前作的優點外，還加插了新的要素，使到遊戲更為有趣，尤其是在戰鬥系統方面，其加插的COMBO系統及合成魔法，完全是遊戲的精髓所在。

先説COMBO系統，它就繼承了CAPCOM的格鬥GAME般，只要攻擊次數連續達2 HIT以上；就成COMBO。若COMBO的HIT數越大，其攻擊的威力就越高，當中更有些特技繼承了《STREET FIGHTER》系列的招數。

此外參加戰鬥的人數由3人參加至6人，使戰鬥時的戰略性大增，當中分為「前衛」和「後衛」，在「前衛」的3人可作出任何攻擊，而在「後衛」的3人除了可以作回復的行動外，更可因應能力作出應援。

而每位角色除了有自己本身的特技外，更可以從師匠中或MONSTER中學得新的特技，這些特技的種類達70種以上，其中有不少是大家都熟識的特技。





◆瞬獄殺？



◆豐富的特技



◆6人出戰



◆爽快的COMBO系統

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植街機版的《ALIEN VS PREDATOR》；最喜歡角色是《ROCKMAN DASH》的哥倫」。

今期讀者來信

致CAPCOM XPRESS主持：

主持人你好，本人是一名機迷，喜歡FIG及ACT GAME，尤其是「元祖S.F.」，眼見CAPCOM只移植S.F.II以後版本往次世代機種，早年的《CAPCOM GENERATION VOL.5格鬥家們》及《S.F.COLLECTION》也不見《S.F.》一代的踪影，令本人及我身邊的朋友極為失望，希望《S.F》能在P.S或D.C上復活。

其次是《FINAL FIGHT》系列，第一集最喜歡，接着是第三集，可惜以當年超任的機能未能把第一集完全移植，而MD-CD版就造得很不錯，希望CAPCOM能把《FINAL FIGHT》像《S.F》一樣，出一個COLLECTION。

大大話話，以CAPCOM出十個GAME來説，我也有七、八隻(當然是正版)，下個目標是《MVC2》及《SNK VS CAPCOM》，希望CAPCOM能繼續努力，令我下下個目標是《FAINL FIGHT COLLECTION》及《S.F.I》，謝謝！

支持正版的KEI

編按：由於《FINAL FIGHT》的最新一集《FINAL FIGHT REVENGE》剛剛推出，再加上未有關其COLLECTION的消息，相信還要等待一段時間，至於《S.F I》，相信會在各機迷的聲音下，重出的機會也很高。

緊急宣佈！！

BREATH OF FIRE IV不變的人 完全攻略本
2000年4月27日與遊戲同步發行
遊戲誌編輯部鋭意製作中　價格未定

HYPER NEOGEO WORLD 2000



NEOGEO POCKET COLOR專用軟件「THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE」

主持人：YURI

<<世界觀>>

◆ 主角是由奇妙的地方而進入遊戲世界，不知為何會與STRIKER成為伙伴及一起開始修行之旅。

<<遊戲概要>>

◆ 玩者可與電腦(COM)對戰，或與其他人連接對戰：於對戰時，玩者都是在相同的版圖上與對手進行競逐對戰。

◆ 玩者可在4名的主角(原創人物)中選擇一名人物後，再選擇STRIKER (援護攻擊)後便開始遊戲。以擲骰子的形式決定玩者可前進的格數，與版圖上的對手在MINI GAME內對戰或在特別的情節下等等，將會得到硬幣，最後得到最多硬幣為勝利者。

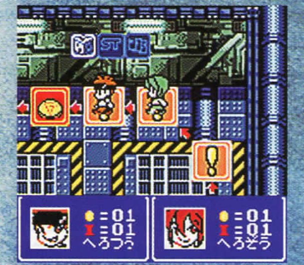
◆ STRIKER角色是供玩家在MINI GAME 內用作援助而登場，STRIKER的LEVEL (分3個LEVEL)及屬性(善 惡)等均會隨著援助時遇到的遊戲情節而逐漸變化。

◆ 與DRAMECAST版「THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION」連動將會發生以下多種好處。

☆「DREAMCAST → NEOGEO POCKET COLOR」
將AP (ABILITY POINT)上傳至NGPC後，可以拿到種種隱藏要素 (人物、特別情節，MINI GAME等)。

☆「NEOGEO POCKET COLOR → DREAM CAST」
將已成長的STRIKER資料下傳至DREAMCAST後，可以使到隱藏在DC版的"LEVEL 2以上的STRIKER"及惡屬性的STRIKER"等等登場，這在下傳前是無法登場的。

(16M/ 骰子對戰)
發售日：2000年
價格：未定
廠商：SNK
※DREAMCAST 對應(NEOGEO POCKET/DREAMCAST 接駁CABLE)
※通信CABLE對應



◆(1) N.E.S.T.S.本部的版面/ 在角色上面的是操縱用ICON



◆(2) 擲骰子的畫面



◆(3) & (4) 怒之版圖

<<EVENT 的畫面>>



◆(5) 停留在「情節」格子上的畫面/ 攻擊、事故、會話、遭遇等的範圍外的情節，在NGPC及DC的情報交換的支線下，令角色的屬性也有所變更。



◆(6) 各人物也有其專用「EVENT」，譬如：當"京"作為STRIKER時，"吾"會出現帶出有利的事情。



◆(7) 在「EVENT」之中發生「問題」時，也可能會有令玩者有所損失。

<<MINI GAME>>



◆(8)「爆炸！逃生」/ 連打再連打下逃跑 裂開的地方如不跳過的話…



◆(9) 宿命之戰/ 將 "餓狼傳說1"的BONUS STAGE再現！



◆(10)「怒之目標」…從草叢中出來的是…？等等…還有很多很多呀

SNK ASIA LIMITED宣傳部

TEXT：赤目黑龍
資料提供：瑞華行



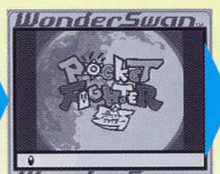
WONDER SWAN專頁

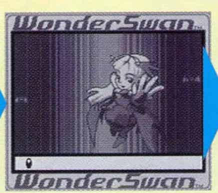
POCKET FIGHTER

製造商：CAPCOM
發售日期：發售中
售價：4500日圓

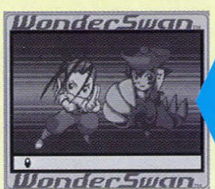
3、4月實在是一個非常多遊戲推出的月份，除了是一般的家用機市場之外，就連手提遊戲機也有一定數量的勁作推出，而在之中，除了在上期介紹過的《超級機械人大戰COMPACT 2》之外，更有在4月頭推出的勁作《POCKET FIGHTER》。

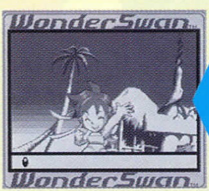
大家可能會有一個疑問：「這不是一個相當舊的遊戲嗎？」「為何現在才推出WONDERSWAN版呢？」其實這些問題的答案實在非常簡單，因為這遊戲不只是像以前的一樣，而且是加入了全新的元素在內的，這便是除了一般的格鬥部份以外的「CARD BATTLE」。



◆絕對能與彩色版相比的OPENING。

POCKET FIGHTER



說到POCKET FIGHTER這個模式，一看大家已經知道了，這便是最基本的故事格鬥模式，在這個模式之中，玩者只要選擇自己喜歡的人物，之後將每關的對手打敗便可以了，這是一個非常簡單易玩的模式，相信任何人也會喜歡的，再加上在遊戲之中那些極之有趣的人物和動作，實在是令愛不釋手。

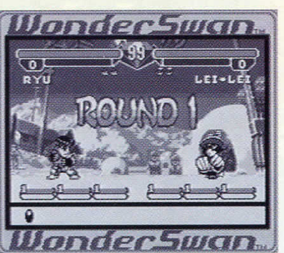


而這POCKET FIGHTER的最特別之處便是不用學一般的格鬥遊戲一樣，要怎樣怎樣的出招，用甚麼的連續技來打擊敵人，在POCKET FIGHTER之中，只要利用腳的不組合，便可以使出得意鬼馬的連續技，真是又簡單又好睇！

只要完成遊戲，玩者便可以得到一張人物的「咭」，爆機次數越多，取得的咭的數量便會越多，大家有趣將所有的咭也拿到手嗎？



◆先選擇人物



◆戰鬥正式開始！



◆嘩！成地都係寶石……



◆執哂寶石先算！

CARD BATTLE

這便是在WONDERSWAN版之中最新加入的遊戲模式，第一眼看上去，大家可能會覺得又是一個格鬥模式，對……其實是錯了！這是一個以CARD來進行的格鬥遊戲模式，基本上，玩者要在遊戲開始之時選擇一個人物，之後便可以開始遊戲。

在遊戲進行之時，大家同樣會見到人物在格鬥的舞台之上，然而，玩者並不能以一般的方法控制人物對戰，而是要利用在手上的牌來決定人物使用的是甚麼招式，在每個回合之中，電腦會計算雙方選出的牌的點數的高低，從而決定哪一方可以出招，而雙方的人物同樣會以上方的能源BAR來分高下，能源BAR最先被扣光的便算輸。



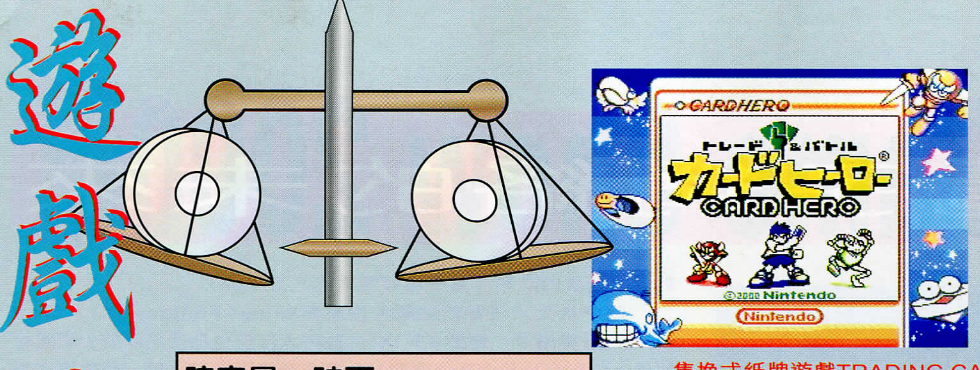
◆先是選擇人物。
◆接著便是開始遊戲。
◆怎看也是格鬥遊戲……
◆原來是這樣的玩法。
◆一樣有有趣的連續技。
◆沒有能源便算輸。

CARD GALLERY

哈！相信這個不用介紹了！對！在POCKET FIGHTER模式之中爆機後取得的咭便可以在這由看到，在這裡共有131張咭，大家儲齊了嗎？



遊戲終審庭



CARD HERO

製造商：任天堂
售價：3800日圓
發售日：發售中
GAME BOY／TAB／MEM／1P／對應對戰線／COLOR對應



陪審員：時雨
遊戲進行時間：50小時以上

集換式紙牌遊戲TRADING CARD GAME(簡稱TCG)，是近數年來興起的玩意。一直以來紙牌遊戲來來去去都是撲克、UNO等，沒有太大的變化，但自從TCG的始祖「MAGIC: THE GATHERING」出現，紙牌遊戲便變成了炙手可熱的商品，例如在日本，現時幾乎每個月都有新的TCG推出，就連一些人氣的RPG遊戲，如《POKEMON》和《女神轉生》都有TCG推出。到底集換式紙牌遊戲有什麼魅力，可以令人如此沈迷？筆者相信，只要各位玩過《CARD HERO》之後，就可以充分感受得到。

盡顯CARD GAME魅力

《CARD HERO》頭六話的故事，基本上可以說是一個教學模式。玩者最初只是一個完全未曾接觸過TCG的小孩子，在熱愛TCG的爺爺指導下，玩者會一步步學會遊戲的基本規例，然後在CARD CENTER中認識其他志同道合的朋友，買咭、換咭，和朋友對戰，甚至是參加大賽。這個過程，完全就是日本TCG社群的運作模式，而《CARD HERO》則成功地將這種世界觀濃縮在一盒GAME BOY帶之中，不可謂不厲害。



■看到自己的咭薄齊咭，極具滿足感

當玩者完成了頭六話的故事後，就會進入自由活動的第七話。玩者不但可以隨意找對手比賽，利用比賽贏回來的代幣，玩者還可以自由地買咭、儲咭。而CARD CENTER亦提供了大量不同的比賽類型可供選擇，照顧了各種玩家的需要。當然，玩者如果有朋友也在玩《CARD HERO》的話，也可以和他進行比賽和換咭，就好像你身上經常帶有DECK(即玩者用來對戰的牌)和一本「咭簿」一樣。

系統簡單但深奧

《CARD HERO》的另一魅力，是在於它的系統設計身上。筆者一直認為沒有一隻TCG可以比得上《MAGIC》，因為所有TCG在某程度上都有抄襲《MAGIC》的意念，但《CARD HERO》的設計卻是令筆者刮目相看。



■攻擊的先後次序，怪物前後排，魔石管理……好煩呀！

在這遊戲中，玩者的目標是要將敵方MASTER的HP減至0。而攻擊的主要手段，則是以召喚怪物，指示牠們去攻擊為主。「這和《MAGIC》不是一樣嗎？」但《CARD HERO》最有趣的地方，就是MASTER本身擁有一個可以抵擋2點傷害的防禦罩。因為大部份怪物最初的攻擊力都只有1或2，所以MASTER本身可以說是相當安全的。那麼玩者應如何攻破這個防禦罩？方法很簡單，就是命令自己將對方的怪物擊倒然後升級，藉此加強其攻擊力超過3點，就可以攻破敵方的防禦罩了。因此，令怪物升級是玩者在《CARD HERO》之中的首要任務。

升級還有一個極大的用處，就是用來回復怪物的HP。原來當一隻怪物升級時，牠的HP就會完全回復，因此玩者在決定攻擊次序時，必須考慮哪一隻怪物來作最後一擊然後升級，這是《CARD HERO》的基本戰術。一些比較高階的技巧還包括特地令自己的怪物降級，然後讓牠再次升級回復HP等。

出色的資源觀念

所有TCG都少不了資源的觀念，《CARD HERO》也不例外。基本上它的資源可以分為以下三種——魔石、HP和咭。當中最重要的資源是魔石，因為玩者不論是使用手牌，升級還是使用怪物的特殊技，都需要一定數量的魔石。而魔石則是在每個回合的開始時取得(1回合3粒)，這即是說玩者的行動次數是有限制的；另一方面，HP的重要性相信大家都明白，因為失去所有HP的話就會輸掉。不過有時HP也可以當作資源使用的，例如在戰鬥當中，玩者可以將自己為餌，吸引敵人攻擊自己而忽略了手下的怪物，乘機反攻；至於咭，則是決定了玩者手上擁有的選擇(OPTION)之多寡。由於每個回合只能抽一張，因此也是一種有限的資源。如何有效地增加抽咭數，和令敵人損失最多的咭，也是《CARD HERO》不可缺少的戰術。



■魔石是最重要的資源

《CARD HERO》還有一個很有趣的概念，就是「魔石的循環再用」。例如當玩者的HP被扣去，又或者是自己的怪物被殺死，它們也會變回相同份量的魔石，供玩者再次使用，這樣劣勢的一方就會有較多的資源去計劃反攻，減少一面倒的情況出現(尤其是在SENIOR RULE，當MASTER本身有特技的時候)。

出色的自由度

《CARD HERO》另一個令人欣賞的地方，是它存在有許多不同的作戰STYLE。例如有人喜歡依照正常的怪物戰，以升了級的怪物擊倒MASTER取勝(正攻法)；有些人則喜歡無視對方的怪物，用大量「用完即棄」的怪物專心一意攻擊敵人MASTER本身(速攻法)；另外還有人喜歡多用狀態異常來令對方失去選擇權，並慢慢將敵人的HP削去(控制型)。這些不同的戰鬥STYLE再配合不同的MASTER之後，遊戲的多種性就變得相當豐富，以一個只有110張咭的TCG來說，可以做到這個自由度已是絕不簡單。而且更厲害的是，遊戲中沒有一種特別強力的戰鬥STYLE，也沒有互相相剋的關係，勝負的關鍵，始終都是決定在玩者的戰略之上。這是筆者認為《CARD HERO》比《MAGIC》還是優勝的地方。



■白MASTER和黑MASTER的分歧進一步加強遊戲的可玩性

《CARD HERO》的缺點

雖然《CARD HERO》的設計有不少過人之處，但作為一隻原創作品，它仍有許多改善的空間。首先，遊戲中沒有「瞬間」類魔法或特技是一大問題。簡單來說，「瞬間」即是一些在任何時間均可使用的魔法，例如現時在敵人的回合中，玩者除了看着對手行動之外，是沒有什麼可以做的。但如果有「瞬間」的話，玩者就可以出其不團地將敵人的計劃搞亂，大大增加了遊戲的變數，戰術層面也會更高；其次，《CARD HERO》有一些絕對性的強力咭，例如110的五星級咭「モーガン」，性能上就比絕大部份的怪物都要強力；又例如020「ヤンバル」的攻擊力和017的「ビヨンド」完全一樣，但HP則多了一點。這些例子在「CARD HERO」中是極之常見的。基於TCG一條最基本的理論——「玩者只會使用同種類中最強的一張咭」，做成《CARD HERO》中有大量使用率偏低的咭；第三，只有110張咭真的十分少，加入當中有不少功能都重覆，導致大家使用的咭都是熟口熟面的；最後，雖然這不是遊戲本身的錯，但遊戲的進行速度真的非常慢，在PRO CLASS一場比賽動輒30分鐘以上，乘一程火車也玩不完，實在非常痛苦。希望這些問題可以在GAME ADVANCE版的《CARD HERO 2》處改善吧(會出的吧？)！



■比較過兩張咭，你會用哪一張？

遊戲誌突發組 Text：MS、小璘

Tokyo Game Show 2000春 邁向電子網絡的未來

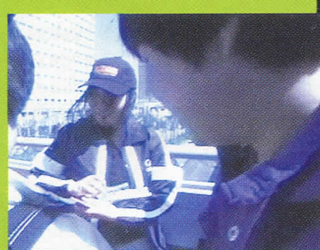
日期：2000年3月31日至4月2日
地點：幕張Messe
主題：進化成為2000年Version

「Tokyo Game Show 2000春」終於在4月2日完滿結束，這次參展的公司數目超過80間，其中有30多間是遊戲廠商，每間廠商都以不同手法來展示其最新遊戲。由於剛推出的PlayStation 2與Dreamcast會續漸與電腦的Internet有很密切的關係，大部份遊戲的趨勢亦不斷走向internet方面，因此這次的主題就是「進化成為2000年Version」，希望新型機種的推出能令遊戲世界以新型式展開。

今年的Game Show與以往一樣，總共開了8個場館讓參觀者入場，當3月31日業內人仕參觀日那天，邀請多名嘉賓進在會場內進行了一個剪綵儀式後，一連3天的「Tokyo Game Show 2000春」就正式展開。每天的入場人數眾多，除了有不少入場人仕需要一早到現場排隊外，會場內亦見到不少人龍排隊試玩或索取紀念品，因此出現了水洩不通的情況。

◆剪綵完畢，Game Show亦正式開始

◆入場觀看的人龍長到龍尾也看不見



◆場館內只看見到處也是人頭

◆在會場外也有紀念品派

SQUARESOFT



這次SQUARE主要是以一個大型電視，播放數套遊戲片段和《Final Fantasy IX》工作人員訪問片段；另外，亦有2隻試玩遊戲《劇空間職業棒球》和《All Srar Pro-wrestling》。由於入內觀看片段的人數有限，因此需要排隊才能入內觀看；而SQUARE為了不想讓將片段公開，所有入內觀看之人仕均不能拍照及攝影。

片段中，共播放了7套作品，其中有《Driving Emotion Tpye-S》、《劇空間職業棒球》、《All Star Pro-wrestling》、《Final Fantasy IX》、《The Bouncer》和《Vagrant Story》，另外亦播放了利用PlayStation 2上網的模擬Play Online片段。而另一個片段《Final Fantasy IX》工作人員訪問，則主要是此作的總監阪口博信與人物設計天野喜孝的訪問，當中也有遊戲的人設草圖。

當中最受人注意的遊戲片段就非《Final Fantasy IX》、《The Bouncer》莫屬了，雖然《FF IX》片段中大部份也是使用以前公開過的片段，但配合片段中所音樂則是一首未發表過的英文歌，相信這必定與《FF VIII》的《Eyes on me》一樣，成為《FF IX》的主題曲。而在以Real Time進行的3D動作遊戲《The Bouncer》方面，則播放了數分鐘有關遊戲的片段，其中有數秒片段全是以多句句子穿插在畫面中，相信這些句子將會與故事內容有很密切的關係。

由於SQUARE最近於日本正與可口可樂合作，因此在售賣商品攤位內就有一些需要喝汽水才能取到的《Final Fantasy》系列之精品展出。

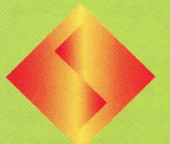


◆派發小冊子的地方

◆《劇空間職業棒球》試玩區

◆另一個試玩遊戲《All Star Pro-wrestling》畫面

SONY



在SONY的攤位為了配合PlayStation 2，所以攤位主要是以黑色為主色，當中以大量PlayStation 2和電視砌成，它們全都是供入場人仕作試玩之用，至於PlayStation作品就沒有在SONY攤位內展出。當中的試玩作品有《TVDJ》、《Spyro×Sparx》、《Fantasion》和《I.Q. Remix＋》4套，其中一套未發售之作品《TVDJ》是一隻音樂遊戲，所有試玩者也會在試玩時獲得工作人員解析遊戲玩法，玩法非常簡單，是一隻考拍子的作品，遊戲十分有趣，有不少人仕也試玩了好一段時間；在其他試玩遊戲方面，由於機數眾多和大部份也發售中，所以也未見有排長龍試玩的情況。

SONY的攤位範圍頗大，除了有大量PlayStation 2和電視外，亦有一部大電視和舞台作播放映片和表演之用，其中大電視就播放了PlayStation 2發售前一星期至發售日，於日本所播放之廣告。另外，攤位內有3位扮演Spyro、古惑狼和《捉猴呀》的猴子在攤位內與入場人仕拍照，與及在表演期間與主持一同表演。

◆攤位內放置了多部電視和PlayStation 2供人試玩



◆《TVDJ》的遊戲畫面



◆《Fantasion》活動

CAPCOM®



今次CAPCOM的檔攤比較大，而且展出的作品亦非常豐富，可說是整個SHOW中較多GAME展出的一間，當中包括PLAYSTATION的《BERATH OF FIRE IV》、《ROCKMAN DASH 2》、《GAIA MASTER》、N64的《BIOHAZARD 0》、PLAYSTATION 2的《鬼武者》、DC的《POWER STONE 2》以及《MARVEL VS CAPCOM 2》。



其中《鬼武者》的展出最為特別，在展出的電視兩旁除了有一套日本盔甲和數把日本刀外，還有一本寫了有關遊戲歷史的卷物座陣，氣氛不容，而展出內容當然不少得遊戲畫面，還有遊戲的CG MOVIE以及開發人員稻船先生解說開發時的心得，吸引了不少人圍觀，此外，CAPCOM更為它開設了一個EVENT，由有關人仕講說有關心得，可是當問到一些深入的問題時，其回答則是「這一切都是秘密」，並沒有進一步的透露，令人有點失望。至於其剛推出不久的《STREET FIGHTER EX 3》，更即場開設比賽，亦有不少FANS參加。



◆《鬼武者》的展出非常特別

◆《STREET FIGHTER EX 3》即場比賽



另一隻受玩家人注目的遊戲，就是N64的《BIOHAZARD 0》，它設了約16部試玩台供來賓試玩，一嘗新一集BIO的味道，不過這個試玩版並不十分長，只有約15-20分鐘的試玩，總令人感到有點不足。至於在PlayStation方面，當然不少得即將推出的《GAIA MASTER》、《ROCKMAN DASH 2》和《BEARTH OF FIRE IV》的試玩台，在這數台試玩台旁，貼滿了有關遊戲的設定畫，氣勢迫人。而在《ROCKMAN DASH 2》的EVENT中，更要請了原史奈來即場演唱ENDING歌，在那個時候還手牽着ROCK一起歌唱，氣氛非常不錯。



◆《BIOHAZARD 0》同樣受到注目



◆原史奈在現場演唱

◆連ROCK也有來



除此之外當然不少得Dreamcast遊戲的展出，《POWER STONE 2》及《MARVEL VS CAPCOM 2》可謂它們的DC力作，其中《POWER STONE 2》更能以四人同時進行試玩，使玩者玩時感到另一番的風味。除了遊戲的展出，還有《STREET FIGHTER II》10週年紀念的作品《STREET FIGHTER ZERO THE ANIMATION》展出，當中不單有部份動畫內容播放，連動畫膠片也有展出供來賓參觀，絕對是fans必看之品。

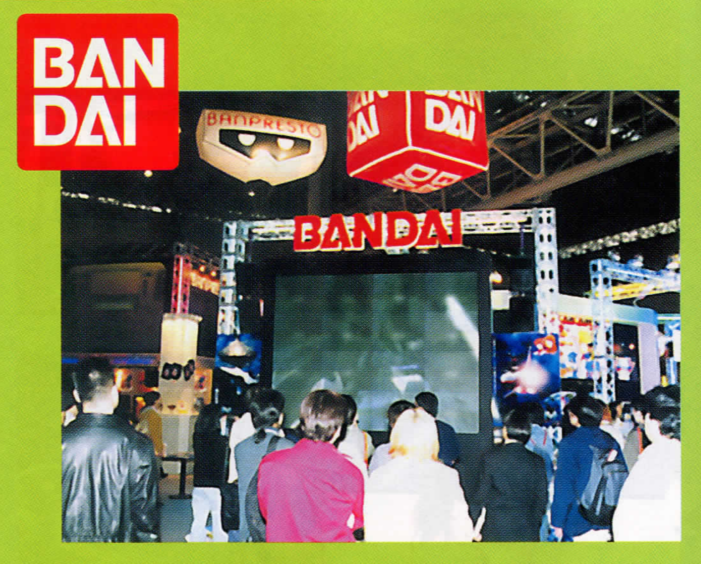


◆《POWER STONE 2》亦有試玩



◆《STREET FIGHTER ZERO THE ANIMATION》動畫膠片

BANDAI



BANDAI與BANPRESTO這兩間「孖公仔」，與上次的「東京GAME SHOW 99秋」一樣，兩個攤位都連在一起，各自展出自己即將推出的遊戲。他們的攤位主要分為兩個部份，WONDERSWAN區、PlayStation和Dreamcast區，可是BANPRESTO展出的遊戲則比BANDAI少。

先説BANPRESTO，今次他們的主力均集中於剛延遲發售的《超級機械人大戰ALPHA》裏，並決定在5月25日發售，除了有試玩外更有長達3分鐘的OPENING在大螢幕上播放，吸引不少機戰迷圍觀，而有不少FANS期待已久的《SUPER HERO烈傳》也有展出名公開試玩，但是其人氣度就不及機戰。而在手提機方面，還設有GB的《名偵探柯南》和《超級機械人大戰COMPACT 2》試玩，但是就不是十分多人圍觀。


◆《超級機械人大戰ALPHA》的OP



◆《超級機械人大戰COMPACT 2》的DEMO

至於BANDAI；其展出的遊戲就比較多，有PS版的《宇宙戰艦大和號》、《SD GUNDAM GGENERATION GATHER BEAT》、《SD GUNDAM G-GENERATION-THREE》、《基力之野望 攻略指令書》、《仙界大戰 封神演義》以及PS 2的《MOBILE SUIT GUNDAM 3D-ACT》。其中《SD GUNDAM GGENERATION GATHER BEAT》更是與WONDERSWAN的《SD GUNDAM GGENERATION》作連動，預定在7月發售，它可説是第一隻



與WS連動的遊戲，而最大話題性的，可説是PS 2的《MOBILE SUIT GUNDAM 3D-ACT》，遊戲不單能完全顯示出PS 2的強大機能，還擁有像真的感覺，更喻為20世紀最後的GUNDAM遊戲。除了《仙界大戰 封神演義》外，其他都沒有試玩台，可謂有得睇，就冇得玩。

而在WONDERSWAN方面，則有《POCKET FIGHTER》、《HUNTER × HUNTER》及《FINAL LAP 2000》等等，更設有大量試玩台。其中的《POCKET FIGHTER》，更要請了兩位COSPLAYER


◆《SD GUNDAM G-GENERATION-THREE》的CG MOVIE

◆PS 2的《MOBILE SUIT GUNDAM 3D-ACT》遊戲畫面

◆其中一位舂麗利用WS來與來賓對戰

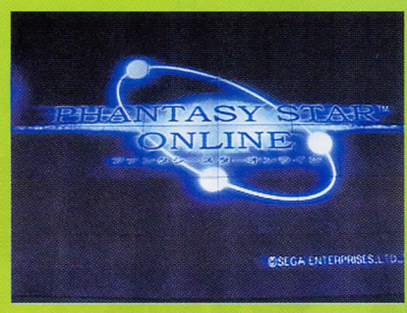
◆首隻與WS連動的《SD GUNDAM GGENERATION GATHER BEAT》

此外，BANDAI更有展出WS的週邊玩具，就如《WONDERBROG》般，它有一盒用來控制機械甲蟲的盒帶，以及一隻機械甲蟲，只要將對械甲蟲裝好後，利用盒帶來製作它的AI，這樣這隻機械甲蟲就會如你所設的AI來行動，在會場中它可謂頗為特別的一類遊戲。之後它還會推出不同種類的機械，如機械貓等等。

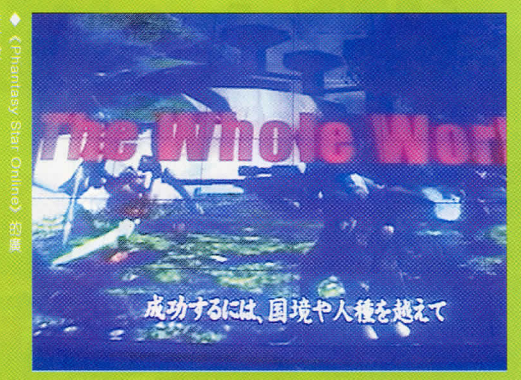


SEGA™

今次GAME SHOW最多采多姿，真是非SEGA莫屬，他們展出的作品亦是全場最多，説到誠意就絕對夠。今次他們的主力均放在網絡遊戲上，除了他們的招牌《Phantasy Star Online》外，連DC的第一隻網絡遊戲《Rune Jade》也有試玩，真是令全場震撼。



可惜的是《Phantasy Star Online》在今次的Show中並沒有試玩，只是以播放影像的形式露面，除了有以英語旁述的廣告片段外，還有展出真正開發中的遊戲畫面，令到不少玩家的心動，但是他們卻將《Rune Jade》提供試玩，真是説句：「玩住先…」。



◆《Phantasy Star Online》的廣告片段



《Rune Jade》的玩法就如電腦的《Diablo》般，遊戲以100個STAGE構成，當玩者進入遊戲時電腦便會自動即時生成地圖以及遊戲世界的各項物件，玩者從網絡中與別人合作完成遊戲，而最多共可以5人同時進行。

除了SEGA自己有網絡遊戲外，Sega Soft和HEAT.NET合作製作的大型多人線上策略遊戲《10 SIX》，亦有在今個SHOW中露面，雖説會在2000年初推出，但是仍未有很多有關的消息公報，只播放了一段宣傳短片而已。

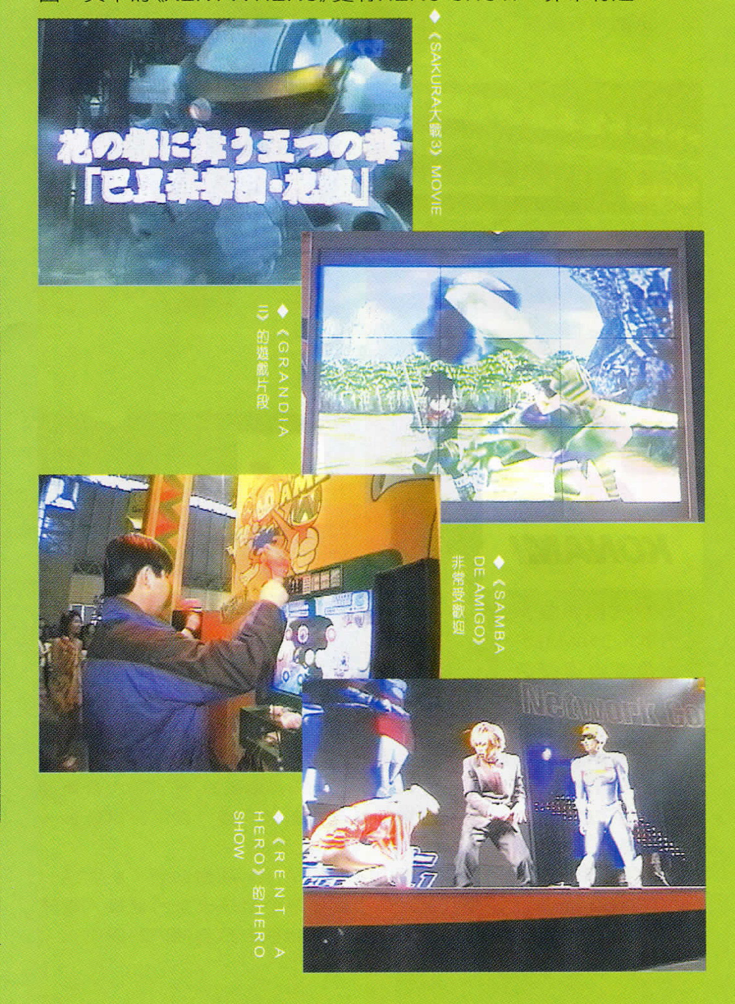
另外，SEGA為了慶祝《The Typing of the Dead》的推出，特別要請了8位不同公司的OL來進行一個名為「The Typing of Dead OL對抗遊戲大會」，以《The Typing of the Dead》來進行一場比賽，比賽分為3個回合進行，8位OL首先分為4組，並進行二人遊戲，獲得高分者為勝方，而最後的取勝利者會得到一部HELLO KITTY版的DC主機作獎品，她們的打字速度真的很快啊！


◆比賽開始時大家都很緊張


◆她就是勝利者

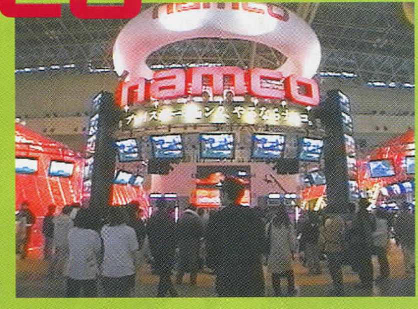


除此之外，SEGA更有其他遊戲展出，如《ETERNAL ARCADIA》、《GRANDIA II》、《SAMBA DE AMIGO》、《ANIMASTER》、《SAKURA大戰3》……等等，當中更設有試玩台，真的SEGA FANS的樂園。其中的《RENT A HERO》更有HERO SHOW，非常有趣。



◆《SAKURA大戰3》MOVIE
◆《GRANDIA II》的遊戲片段
◆《SAMBA DE AMIGO》非常受歡迎
◆《RENT A HERO》的HERO SHOW

namco®



不知是為何，今次NAMCO的攤位雖大，但有七成位置都是展出剛推出的《鐵拳TAG》，餘下三成則有兩成是《TALES OF ETERNIA》，一成是其他PS的新作，除了《TALES OF ETERNIA》外，並沒有甚麼新的大作展出。

《鐵拳TAG》設有約30台試玩台，並有即場進行比賽，參加者只要連續戰勝20回，就可以取得獎品及參加下一回比賽，參加者可謂男或女都有，《鐵拳TAG》的吸引力並不差。

而最受人注目的，就是《TALES OF ETERNIA》的展出，NAMCO專為它劃出一個區域，並要請來賓參觀，在這個《TOE》的區域裏，除了可看到遊戲的設定畫之外，更有遊戲的OPENING播放，當然亦不少得主題曲，當看完遊戲的設定畫後，在出口更可取得《TOE》的大膠袋。此外，更有開發人員的對談EVENT，在EVENT進行時，四周的電視更不停地播放着《TOP》、《TOD》和《TOE》的原版OPENING，看到後真是感動到流淚。

而其他PS遊戲，則是《OH！BAKYUUUN》、《Mr.DRILLER》以及已出的《WORLD STADIUM 4》，全部均有設試玩。


◆《鐵拳TAG》的燈箱


◆在《TOE》的區域裏有不少有關遊戲的畫面展出



◆《Mr.DRILLER》看來也很有趣





以音樂遊戲作主力的KONAMI，可說是音樂模擬遊戲先驅，今次KONAMI同樣地的主力均集中於音樂遊戲上，這種類形遊戲愈出愈多，如《BM》、《DDR》、《DM》……等等，真叫不少fans玩得樂而忘返。今次音樂遊戲可謂佔了整個攤位的七成位置，其他遊戲卻只得一至兩部試玩台，對於一些不愛玩音樂遊戲的玩家，就大失所望。

在他們的大舞台，就如一個用來「打BAND」的舞台般，更要請一些「打BAND」的人仕在舞台上演奏出從遊戲中輯錄出來的音樂，當聽到這些音樂，一些音樂GAME的「發燒友」就很自然到他們的攤位上，並試玩即將推出的《Dance Dance Revoloution 3rd MIX》和《Dance Dance Revoloution CLUB VERSION：Dreamcast Edition》。除此之外，還有甚他音樂遊戲，如跳舞機、結他機、打鼓機、《Pop'n music 4》等等。

雖然音樂遊戲多不勝數，但是仍有一些非音樂遊戲的試玩台，如GB的《METAL GEAR》、《實況足球2000》、《GRADIUS III & IV復活之神話》、《REISELIED》……等等，可見他們並沒有忽略其他遊戲，其中的PS 2新作《RING OF RED》，也有展出呢！此外有手提遊戲機的試玩台，乘機作一些新商品的宣傳。


◆新的DDR CONTROLLER



◆《實況足球2000》的試玩台



◆手提遊戲機的試玩台…生意難做……

SNK®



至於今次的SNK攤位，以鮮艷的粉紅色作主色，並不再以其招牌作《KOF》作主打，以一隻全新的遊戲來作主力。它們主要分成三個部份，分別是《KOF 99》的試玩區、主表演舞台以及NGP試玩區。

先說它們的主力遊戲，SNK主力放在一隻全新的音樂節拍遊戲上，並會分別推出DC版和NGPC版本，遊戲名稱為《COOL COOL TOON》及《COOL COOL JAM》。廠方還尋為它要了一批舞蹈高手，在場扮演遊戲中的人物；載歌載舞，由於遊戲角色非常可愛，吸引了不少大人細路來觀看。而在表演的同時，當場的工作人員大派兔仔手套，讓在場的人仕，在歌舞的同時並揮動兔仔，情況十分之熱鬧。

而最有特色的區域，相信非NGPC的試玩區莫屬，因為這個試玩區的設計，就如一間快餐店般，工作人員均穿上像快餐店的制服，排隊試玩的玩家均可以櫃台前訂定所需試玩的遊戲，之後遊戲更會以托盤的形式，送到玩家的面前，其程式非常特別。比起過往的SNK攤位，更加有特色，連小孩也會進入參觀的地方。


◆《KOF 99》的試玩台


◆《COOL COOL TOON》跳舞SHOW


◆NGPC的試玩區



ENIX在這次有不少展出作品，其中當然少不了萬眾期待的RPG作品《Dragon Quest VII》，此作除了在場內播放遊戲片段外，亦有試玩供人進行，排隊試玩者的人數眾多，起碼要花上1小時才能試玩10分鐘。而另外亦有一些試玩遊戲，有PlayStation 2冒險遊戲《Love Story》、PlayStation遊戲《鈴木爆發》、《Blade Arts》和Game Boy遊戲《Starocean Blue Sphere》等。

ENIX的攤位是以兩層建成，由於《Dragon Quest VII》是ENIX重頭之作，所以上層全是《Dragon Quest VII》的試玩區，下層則是其他遊戲的試玩區與表演用的舞台，而在攤位外更有一個大型電視，不斷播放着各即場推出之新作片段；因此在ENIX的攤位範圍內除了排隊試玩外，亦有不少圍觀電視和表演的人。Game Show當天舉行過不少表演，而當中就曾舉行過一套ENIX唯一發表過的PlayStation 2作品《Love Story》Talk Show，由於此作是以多位真人演員拍攝一個故事作為冒險遊戲，因此Talk Show也主要是圍繞着故事與演員本身，於是ENIX就邀請了遊戲中三位女主角和此作之工作人員出席，與觀眾分享在遊戲拍攝和制作過程中所遇到的事情。

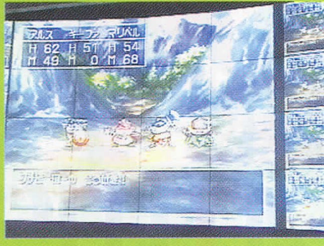
至於在ENIX售賣商品攤位中，除了有《Dragon Quest》、《Valkyrie Profile》等遊戲有直接關係的商品外，亦有一些ENIX旗下的漫畫作品商品，由於有些是會場限定商品，所以當中亦引來不少愛好者前來選購。



◆很大隻史萊姆被吊在空中



◆《Star Ocean》的試玩版也有很多人玩



◆《Dragon Quest VII》遊戲畫面

FROM SOFTWARE



FORMSOFTWARE展出了4套作品，其中有《Evergrace》、《Armored Core 2》、《1／4》和《Eternal Ring》，在展出作品中除了《Eternal Ring》是已推出作品外，其餘均是即將於PlayStation 2推出之作品；而《1／4》更是首次於Game Show發表，它是一隻以REAL TIME進行的一隻SRPG遊戲，而玩者主要是以任務來完成遊戲。

在場讓人試玩的機數不多，而《1／4》更由於仍在開發中而未能有試玩版，所以當中也有播放每套參展作品之遊戲片段，讓未能試玩的人仕亦能透過觀看片段來感受作品之樂趣。而在FORMSOFTWARE中最令人注意的，可說是在PlayStation中大受歡迎的動作遊戲《Armored Core》之續作《Armored Core 2》的通訊對戰遊戲大會，其備受注目的原因是由於此作是首隻有通訊對戰的PlayStation 2遊戲，因此有不少人也有試試對戰的玩法。



◆《Armored Core 2》遊戲畫面

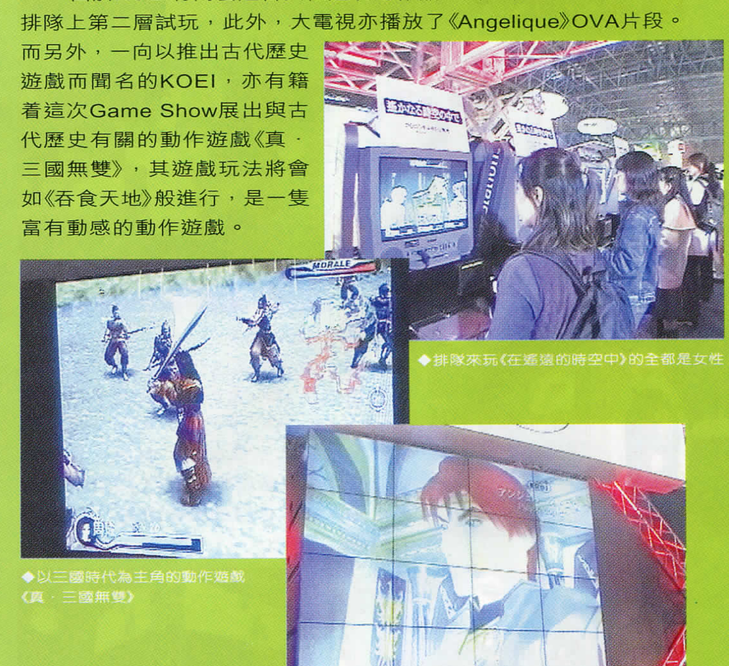
◆工作人員暢談《Armored Core 2》感想

◆場內放置多部電視播放不同遊戲片段

KOEI®

在這次Game Show中，KOEI就展出了兩隻PlayStation 2遊戲《Angelique Trois》和《真．三國無雙》、一隻PlayStation遊戲《在遙遠的時空中》和一隻電腦遊戲。由於其攤位位置是在ENIX隔鄰，所以它亦是以兩層建成，地下一層是利用大型電視播放遊戲片段，和提供《真．三國無雙》之試玩版遊戲；而第二層則是《在遙遠的時空中》和《Angelique Trowa》試玩版遊戲，與及剛推出之PlayStation遊戲《Angelique History》Box Set內容展覽。

由於KOEI有兩套適合女性遊玩的作品，所以有不少女性玩家也排隊上第二層試玩，此外，大電視亦播放了《Angelique》OVA片段。而另外，一向以推出古代歷史遊戲而聞名的KOEI，亦有籍着這次Game Show展出與古代歷史有關的動作遊戲《真．三國無雙》，其遊戲玩法將會如《吞食天地》般進行，是一隻富有動感的動作遊戲。



◆排隊來玩《在遙遠的時空中》的全都是女性

◆以三國時代為主角的動作遊戲《真．三國無雙》

◆大電視主要是播放《在遙遠的時空中》和《Angelique》的廣告

角川書店



由於角川書店原是一間出版社，因此其展出之作品全也是與其推出的漫畫和小説，當中展出之作品有PlayStation 2的《魔術士奧法》、Dreamcast的《羅德島戰記 邪神降臨》、Wonder Swan的《午夜凶鈴Eternal(暫稱)》和兩隻電腦遊戲。

以上五隻遊戲均有試玩遊戲展出，其中《魔術士奧法》是角川書店首隻PlayStation 2遊戲，此作是一隻以立體畫面進行的ARPG遊戲，至於故事內容就是依照動畫版作為藍本發展；而為了宣傳，除了有試玩版外，亦在場派發精美File。至於《羅德島戰記 邪神降臨》是亦一隻以立體畫面進行的RPG遊戲，遊戲是以Real Time進行，玩者將能在遊戲內自由配搭角色之道具。而《午夜凶鈴Eternal(暫稱)》是AVG遊戲，故事內容亦是繼續以觀看被咀咒的錄影帶展開，由於畫面是黑白的關係，所以充滿詭異氣氛。

◆《羅德島戰記 邪神降臨》畫面


◆貞子要走過來了！



TAITO的攤位設計得非常特別，它佈置得好像一輛火車般；而在攤位的上方有一個舞台，在特定的時間TAITO就會邀請不同的嘉賓上台表演，其中有TALK SHOW、唱歌表演、訪問等。


◆設計特別的攤位

當中主要是展出《電車GO！》系列的試玩遊戲，其中有《汽車GO！》、《RC GO！》和《JET GO！》等，此外，亦有另一些遊戲種的新作試玩，其中一隻是移植自街機的射擊遊戲《RAYCRISIS》和改編自松本零士作品的動作遊戲《COSMO WARRIOR零》。


◆有扮演《COSMO WARRIOR零》角色的Cosplayer宣傳


◆台上正在有三位嘉賓進行訪問

TAKARA

在這次Game Show中，TAKARA所展出的作品除了有其一向推出的《人生遊戲》和《Q版賽車》之最新系列外，最受人矚目的可説是以多套勇者系列動畫作品編成的RPG遊戲續作《BRAVE SAGA 2》。

此作在廠商設置之舞台上播放的片段，當中播放了於本作中登場之勇者系列動畫主題曲片段已吸引了不少愛好者圍觀；而在攤位內所擺放的唯一一個此作的試玩版，觀看的人仕就更多了。從部份片段中得知，此作將會新加插一些勇者系列的作品，其中有《絕對無敵》、《元氣爆發》和《熱血最強》等，相信喜歡勇者系列的人絕對不能錯過。除此之外，TAKARA亦打算於今年夏季推出一隻集有多套經典勇者動畫入為動作遊戲，這些動畫有《科學忍者隊》、《新造人間》、《宇宙之騎士》等，在表演時間時堀江美都子與水木一郎就擔任表演嘉賓，接受訪問和表演唱歌。


◆有不少人圍觀《BRAVE SAGA 2》試玩


◆在攤位內亦有數個機械人模型展覽



◆勇者動畫的唱歌表演

ATLUS

兩套於今年內推出的ALTUS作品《PERSONA 2罰》和《真．女神轉生DEVIL CHILDREN》佔攤位大部份位置，攤位的一方都放置此兩作的多部試玩版，另外在場內亦播放着《真．女神轉生DEVIL CHILDREN》以動畫製成之廣告片段。至於在攤位的另一方則有以3D CG製成的Virtual Idol遊戲《Primal Image》試玩版，在遊戲中玩者就是與每位也相似得與真人無別的Virtual Idol拍照。而在ALTUS的攤位內亦設有表演舞台，其中就有由電擊王協辦的嘉賓對談活動，亦有《Primal Image》Talk Show，令人目不暇給。




◆《PERSONA 2罰》和《真．女神轉生DEVIL CHILDREN》的試玩區


◆嘉賓對談Talk Show


◆《真．女神轉生DEVIL CHILDREN》動畫片段

COSPLAY

Cosplay可次說是Game Show必有的「行例」，當然今次也不例外，不同造型的Cosplayer都扮演着他們所喜歡的角色，在會場內擺出各種姿勢拍照。不過很可惜由於同日在日本Big Site舉行同人誌即賣會，所以今次Cosplayer明顯地比上次少了；雖然人數少了，但當中仍有不少高水準的Cosplayer，現在我們就看看他們維肖維妙的的造型吧！

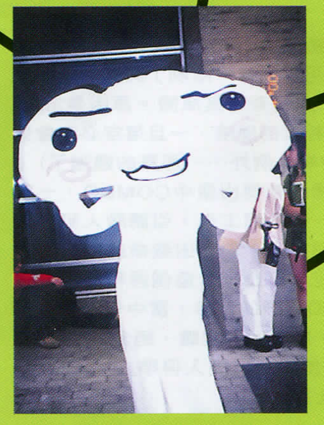













3D格鬥VS 2D格鬥

為了紀念3月30日五隻格鬥大作——PS2《鐵掌TAG TOURNAMENT》、《DEAD OR ALIVE 2》、DC《THE KING OF FIGHTERS 99 EVOLUTION》、《MARVEL VS CAPCOM 2》和SS《FINAL FIGHT REVENGE》(汗)同日發售這個史無前例的大日子，我們遊戲誌特別找來兩位分別擁護3D格鬥和2D格鬥遊戲的編輯——時雨和悟空來作個大對決，各抒己見。

3D格鬥派

TEXT BY：時雨

相信在香港沒有幾個格鬥遊戲迷不是由2D格鬥玩起的，筆者也不例外。當年《STREET FIGHTER II》推出時的那種震撼，用筆墨實在難以形容。後來因為CAPCOM的格鬥遊戲一直脫離不了《SFII》的格局，因此改了玩SNK系的作品。還記得當時玩《侍魂1》和《侍魂2》真的玩得很喪，不單止狂練各種COMBO，還開始買日本的權威街機雜誌《GAMEST》來研究。現在想起來，筆者喜歡鑽研遊戲的興趣也是由當時而起。

筆者對2D格鬥的熱愛一直持續，直至一隻革命性的遊戲出現，它的名字叫《VIRTUAL FIGHTER 2》。在那時起，筆者就已經不能再返回2D的世界了，因為3D格鬥實在有太多比2D格鬥優勝的地方。

操作感

3D格鬥遊戲的操作法有一個極大的優點，那就是「準確」。為什麼筆者會這樣說？大家不妨拿一個2D格鬥的招表和一個3D格鬥的比較，你會發現3D格鬥的搖桿操作遠比2D格鬥簡潔。玩2D格鬥時的什麼兜大波呀、轉一個圈呀、兩個後半圓呀……這些操作不是人人都做得到的，而且在輸入指令時也容易出錯，直接影響戰術的運用。

相反，3D格鬥的指令則是以按鈕為主導的，搖桿的方向並不複雜，例如《VF》系列有名的「PPPK」就是全用按鈕的COMBO。即使是複雜的，頂多是類似「P+KP↘K」或「←—→P+K」等，比起2D的什麼「←↙↓↘→←↙↓↘→＋拳」，其效率之高是顯而易見的。

連續技

說開操作，就不能不提連續技的輸入問題。眾所周知，連續技是2D格鬥的精華所在。不懂得使用連續技，就幾乎等於不懂進攻。但2D格鬥的連續技卻常常是遊戲中最困難的部份，一來指令本身已經夠麻煩，其次是玩者必須熟習各種的「CANCEL」或「目押」技巧，進一步提高其難度。這導致了什麼後果？那就是強者和弱者的分別，變得取決於手腳是否靈活這點上，而不是因為戰術運用上有差別。

另一種筆者對2D格鬥失望的是在於連續技的起始方面。例如在《KOF》系列中，只要玩者打中敵人一個輕拳／輕腳，就可以CANCEL特殊技→CANCEL必殺技→CANCEL超必殺技，一口氣將敵人大量體力奪去。這種「低風險、高回報」的系統實在令人不敢恭維，因為小技的用途應限制於牽制方面，而不是用來作等同於超必殺技的大招。

至於3D格鬥的連續技，通常是指空中COMBO。這是因為地面上的所謂COMBO，大部份在途中已可以擋住，限制了其威力。如果玩者想使出一個空中COMBO，都一定要考慮其風險。原因是3D格鬥的空中COMBO始動技都擁有一定程度的風險，一旦落空必定會受到反擊(《鐵拳TT》內平八的最速風神拳是例外……那真的過強了)，因此想成功使出空中COMBO，一定要做一些準備工夫，引誘敵人犯錯，當有把握了，才使出致命的浮技將對手浮起。不要少看這個過程，因為這正是3D格鬥的精華，當中包括了許多知識、計算和心理戰，絕非2D格鬥那種「鬥按得快，鬥入得準」的COMBO可以比擬。



■空中COMBO是技術、戰術和藝術的產物

爭取60分之1秒之戰

3D格鬥另一個比2D格鬥深奧的地方，是它極之講求有利、不利的概念。這是什麼意思？例如當敵人出招，而玩者將它擋了之後，大家都會出現一段硬直時間，如果玩者的硬直解除得比對手快，這就是有利的狀況；相反如果對手可以比玩者早行動，這就是不利了。而這個有利不利，通常只是相差數個FRAME(每個FRAME代表60分之1秒)，舉個例子，《VF3》中LAU的鳳凰槍掌(→P←→P)在正常地擊中對手之後，自己的硬直會比對手短1 FRAME；但當被擋了的話時，則自己的硬直會長3 FRAME。大家別少看這一兩個FRAME的差別，因為當大家的出招速度都是旗鼓相當之際，即使只相差一個FRAME，也會令不利的一方被對手的下一招COUNTER。而被COUNTER的結果，除了是受的傷較平時重之外，很多時COUNTER也是空中COMBO的起點，這會令情況變得更為不利！由此可見3D格鬥在最微觀的分析下，就是一個互相爭奪60分之1秒有利的遊戲。

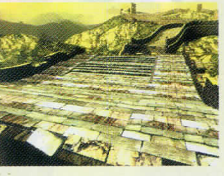
コマンド	ダメージ	返し技	発生	硬化差		
				ガード	ヒット	カウンター
P	12	上段P返	9	+2	+3	-8
→P	12	上段P返	9	+2	+3	+8
←P	12	上段P返	9	+2	+3	+8
P+G	12	上段P返	9	+3	+1	+7
P+K+G	16	上段P返	19	-13	-13	-6
PP	12	上段P返	10	-12	-7	+2
PK	20	上段K返	12	-1	+3	0
K	25	上段K返	14	-2	D	D
→K	25	上段K返	14	-3	D	D

■會以FRAME做單位研究的大都是3D格鬥遊戲

地形效果

3D格鬥另一個比2D優勝之處，是作戰時必須考慮周圍的地形環境。2D格鬥除了畫面兩旁各有一道隱藏牆之外，談不上有什麼地形。但除了《鐵拳》系列之外，地形在幾乎所有3D格鬥中都有很重要的地位。例如《VF1》和《VF2》有RING OUT的概念，創造了不需KO敵人也能勝出的先例；《VF3》首次引入高低差，令空中COMBO有更多的變化；《DEAD OR ALIVE 2》則有DANGER ZONE、濕地和懸崖，全都對玩者造成重大的威脅。這一切都會影響玩者戰術的運用，也極之考驗玩者的臨機應變能力。





■這些多采多姿的場景，也是3D格鬥的魅力之一

人物之間的平衡度

最後一個筆者想指出的要點，是遊戲內人物之間的強弱問題。由《街霸II》開始，玩家已開始認識到人物之間的平衡度並不完善。當時GUILE的性能真的強得有點過份，而ZANGIEF也絕無可能打贏DHALSIM。隨着格鬥遊戲登場的人物越來越多，遊戲的平衡性也去到一個筆者不能接受的地步。試問生產商又怎能完全平衡三十幾四十個人物之間的性能？嚴重的BUG技、無限COMBO在2D格鬥中也是屢見不鮮。相反3D格鬥由於人物數量少(《鐵拳》雖然有很多人物，但其實他們有些是十分類似的)，製作人員要照顧遊戲的平衡度時也較容易，很少出現極強或極弱的角色。



■人物數量偏少，就容易做到角色之間的平衡

總結

一口氣列舉了大堆理論吹捧3D的優點，其實筆者最希望見到的，是香港人多點去嘗試玩3D格鬥遊戲，製造盛行對戰的環境，提昇整體玩家的技術。最近韓國人的3D格鬥水準突飛猛進，甚至有超越日本之勢！我們一眾3D格鬥迷也不要輸給其他國家的玩家喔！

如果大家對本文有任何意見，可以寫email給筆者，郵址為mak_ian@hotmail.com

2D格鬥派

TEXT BY：悟空

一直以來、由2D演變出來的3D格鬥受歡迎程度絕不比2D差，大部份的平面格鬥遊戲都續漸嘗試推出立體版本，當中有大家熟識的STREET FIHGHTER、及餓狼傳説等，其後到了立體技術開始普及時，部份遊戲廠商便開發一些原創的3D格鬥遊戲，如VIRTUA FIGHTER、DOA和鐵拳等等……這些遊戲在推出初時其他平面遊戲明顯地被比了下去，但、這是否代表3D格鬥是比2D的好？

空間感

3D和2D最不同的地方莫過於兩者的空間，3D格鬥的空間因為已變成立體關係所以空間可以無窮無盡，以鐵拳為例、有玩過此作的朋友都知道遊戲中左右兩邊的空間是無限遠的，假設有人玩這遊戲的閃避能力已到達天下第一，這樣他便可以先扣去對手少許能源，之後便立即逃走，因為畫面沒有盡頭，所以對手便不會再有機會接觸到他，當時間完結時這人便輸掉一局，當第二局再開始時他亦用同樣手法的話這樣根本不會有勝他的機會；反觀平面格鬥、不論怎樣向外走畫面都必定會有盡頭，亦因為畫面有盡頭，當其中一方走到盡頭時便不得不作出反擊，這樣便會出現一場又一場精彩的攻防戰。另外很多時也會因為立體空間而出現許多招式上的問題，背景變成立體，遊戲角色便可在畫面中四處移動，移動會令相方角色的位置有所變更，當使出一些要正面才能使出的招式時因為位置有少許差遲引致招式不能使出，就算可以使出也會變成其他招式。除了相方的空間感不同，連畫面亦已由一張張背景圖片變成用數百萬甚至數千萬個POLYGON造成的立體背景，雖然將背景變成全立體絕對能給與玩家更真實的視覺效果，但筆者覺得因為背景過於真實而沒有了過往2D平面那種擁有萬千色彩的畫面，可能是個人喜好問題，筆者始終效喜愛平面格鬥那種多姿多彩的背景圖片。



必殺技

另一2D和3D有明顯不同的地方便是「必殺技」，必殺技在3D世界中可以説是不能存在，到現時為止可以使出必殺技的立體遊戲只有立體街霸和鬥神傳，兩者相信玩家都必定有玩過，就以街霸為例，遊戲中的角色雖然可以使出和2D版一樣的必殺技，但極其量都只是一些外形簡單的飛行道具，如果要使出像《MVC》中那些震撼的合體超必殺技呢？相信就連CYCLOPS那種超巨大激光砲也未能造到，就算是SFEX3的超必殺技都只是利用背景的色彩來遮掩那單調的必殺技，試想一下如果沒有了背後的色彩變化到底那招超必殺技會變成怎麼樣？筆者這樣説可能其他人會説2D格鬥超必時不是





也靠背景色彩才會這般震撼嗎？試想一下、《MVC》就算沒有了背景那些色彩變化，但他仍然可以使出超巨大的激光砲，但是3D格鬥中的必殺技卻真的變成一種普通的飛行道具而已；再説、很多人也説立體格鬥有上中下段的招式，而平面只有簡單的重腳重拳波等簡單上下段連續技，但事實是否真的如此？2D格鬥《KOF99》中的草薙京的一輕腳不是中段技？《MVC》中多個角色那些「蹲下不能防衛技」又是甚麼？除此之外空中COMBO也是一個好例子，日本很多遊戲雜誌也刊登了許多3D格鬥遊戲的空中COMBO，這又是否代表2D格鬥沒有空中COMBO？相信不多説大家也知道在《MVC》中的空中COMBO有多厲害，由地上一輪連續技後再加一記吹飛攻擊令對手飛到半空再作追打後再作超必殺技攻擊，筆者相信這種上天下海的追擊COMBO必定比3D格鬥的空中COMBO來得華麗和震撼。



視點

視點是3D格鬥另一致命點，當遊戲角色作出一些會令畫面有變動時，攻擊過後畫面有時會變成像第一身視點那種只能看見自己控制角色的背影，這時間究竟左右是控制角色前後還是上下才是？有玩過3D格鬥的玩家都一定會遇過這情況，這亦是現時為止令各廠商最為頭痛的事，這情況PS2的《DOA2》便最為明顯，筆者試過一局內視點曾經轉換過三次之多，而每一次視點突然轉換時筆者都會被電腦攻擊而損失能源，可能是筆者倒霉才會出現這情況，不過視點這事在3D遊戲中的確是一個很嚴重的問題。

系統

遊戲系統每種格鬥遊戲也會不同，不過只要是同一類型的遊戲其系統也會差不多，就像2D格鬥般，所有2D格鬥的遊戲系差不多一樣，最先的格鬥遊戲都是以一對一單打獨鬥型式進行對戰，隨後廠商雖然説遊戲系統與別不同，但極其量都只是將原有的系統加以改良、進化，例如將一對一的戰鬥演變成隊際型式的戰鬥、增加一些特殊移動（前衝、小跳躍、大跳躍……）等，根本算不上是與別不同，而3D的便更為明顯，3D格鬥亦是由最初的一對一格鬥慢慢變成現在《鐵拳TT》、《DOA2》的二人隊際賽，可以在戰鬥途中隨時更換同伴出戰，亦可以交替方式與同伴使出組合技，系統看似已和以前的不同，但看深一層的話便會發覺這和早期的《MVC》有何分別？遊戲不是也可以隨時更換同伴出場助陣、隨時呼呼同伴出來進行合體攻擊？由此可見3D格鬥的系統就算怎樣改、怎樣變，他最終也是要依2D格鬥始祖的系統的設計，只是以現在機能將遊戲的畫面更加美化而已，到此筆者的言論便告結束，如果各位想與筆者繼續談論更多關於遊戲的問題，可以給筆者E-MAIL：goku@gameplayers.com.hk，最後一提就是全文這只是個人立場，與本刊無關。

其他編輯的意見

IKI：

2D格鬥與3D格鬥，這真是一個永遠也拗不完的話題。在此事先聲明，本人絕對是一名2D格鬥迷，若要説出為甚麼鐘情於2D格鬥GAME，也許是一種情意結罷。在本人立場，2D格鬥與3D格鬥只是各擅其長，所走的路線也有所不同。首先，3D格鬥強調「真實」，故大多數3D格鬥作品的戰鬥指令也合乎現實格鬥的邏輯，然而，這衍生出來的問題是指令繁多，容易令人生厭。而2D格鬥大多強調「演出」，特別是各種華麗的招式更是吸引玩家的最大因素；然而，2D格鬥最大的問題，是難以靠二度空間的控掉系統來做出三度空間的移動，而且缺乏空間移動下只會造成對戰過份強調某一技巧（如下段攻擊），令對戰失去了「公平」及「平衡」。不過，這並非代表2D格鬥作品一無是處，起碼她的簡易操作，以及使出連技時那份「爽」的感覺，絕對為她搶回不少分數！

酒井明：

本人喜歡的2D格鬥遊戲，當然便是街霸了，以角色平衡來説，街霸可算是最為完善的，自從ZERO2開始，便很少會出現一些角色過份地強，或過份地弱的情況，街霸的戰略性也比一般的2D格鬥遊戲為高，除了有一擊逆轉的LV超必殺技外，對空技強，使對方跳躍時有所顧忌，也是原因之一，因為街霸的連續技多以由空中開始發動，至於3D格鬥遊戲方面，筆者近期對DOA2十分感興趣，筆者認為3D格鬥的嚴重弊病，始終也是畫面的問題，很多的3D遊戲，主要的賣點是畫面的像真度和精細度，因為在系統方面，3D的格鬥遊戲始終不夠2D的多原化，所以如果當玩者看到畫面「爆格」或在角色身上「起角」的情況出現，真的會覺得很不「過癮」，自《SOUL CALIBUR》和《DOA2》出現後，大家便可看到3D格鬥遊戲畫面的像真和精細度，相信如果能做到更細緻的話，便會吸引更多的玩者玩3D格鬥遊戲了。

TEXT：SAKURA KI

天野喜考加上CAPCOM最強製作陣容的壯大RPG

DC
製造商：CAPCOM
發售日：予定夏天(以後隔月發售)
容量：GD-ROM　價格：2800日圓
RPG/VMS

ELDORADO GATE

エルドラドゲート
ELDORADO GATE

「容易」、「簡單」、「雜誌感覺」、「低價格」、「有趣」集合以上的各種特點而去開發的新型式RPG遊戲，早在SS時代已經有消息傳出CAPCOM要開發月刊式的RPG遊戲，之後因為SEGA推出新主機DC，而CAPCOM亦把這個計劃延至在DC上發售。

遊戲界超強勁組合

這一隻遊戲用壯大來形容它一點也不過份，單單看遊戲的製作班底已經很強大，首先遊戲的人物設定是由鼎鼎大名的插畫師天野喜考先生負責，相信有很多讀者也知道他曾經為很多出名的遊戲做人物設計和插畫，最多人熟識的《FINAL FANTASY》便出自他的手筆，再加上CAPCOM的波士級人物岡本吉起先生和創作《BIOHAZARD CODE:VERONICA》FLAGSHIP等等，可以說得上卡士十足的製作陣容。


◇歌美斯向著拉捷的像面做什麼呢

產業革命和史達斯亞機關

史達斯亞是一種能源的結集體，在以前的時候是由鍊金術師或擁有特殊的技術的人用作魔法的材料，可以做出火炎去令人受傷，也可以做出治療的魔法，都不是一般人可以得到的力量，但是當發明了史達斯亞機關以後，誰也可以簡單地取得史達斯亞的力量，因為這樣便發生了產業革命，令到這個世界的產業高速發展，連機車也是用史達斯亞發動的。


◇店內設有史達斯亞機關究竟是什麼商店

製作隔月刊式遊戲的構思和目的

製作人的構思和目的是希望可以玩到簡單、輕鬆和容易感覺的RPG遊戲，看月刊雜誌時可以給人這方面的感覺，所以製作人便以這種好像每隔月推出的漫畫單行本的型式製作這遊戲，而不需要玩者和遊戲作長時間式的搏鬥，令玩可以有一種沒有壓迫的感覺，現在的人生活已經很忙碌，小孩和青少年要上學和應付功課考試，而成年人為了工作更加忙過不停，有很多時候想玩RPG遊戲也沒有時間，這一種型式的RPG遊戲是很創新的，令人不其然也很期待。



◇主角可以立即由一個地方去到另一地方


◇遊戲可以用容易和輕鬆的心情去玩

十二個承繼了鬼神之魂的人

在很久很久以前，全能之神戴奧斯和大惡魔拉捷發生戰鬥，這段激烈的神魔之戰到了最後是戴奧斯戰勝，而拉捷和他的部下十二鬼神被打敗，之後隨著時間的流逝，人們發明了「史達斯亞」機關，引起了產業革命，當人們已把那遠古時那場神魔之戰忘記得一乾二淨的時候，承繼了鬼神之魂的年輕人，一個一個的出現，而總數和拉捷的手下一樣共有十二個人，十二位主角受到命運的操縱而集合在一起，而主角便是這十二個人，那麼便要和全能的神為敵？他們的真正身份是什麼？真的是大奸大惡？還是……



◇故事的始末都會由他為玩者介紹


◇班度魯斯會引導12位的主角

魔法一般的能源結集體

史達斯亞有如能源的象徵，會以寶物的形式出現在遊戲之內，有各式各樣不同的史達斯亞便會有不同的名稱和屬性，火、水、大地和木，而且是互相克制的，火屬性對水屬性弱、水屬性對大地屬性弱、大地屬性對木屬性弱、而木屬性對火屬性弱，因為有這樣的關係存在，所以好像可以把不同屬性的史達斯亞合成，但這都是估計的，還是等待進一步發放的消息。


◇到史達斯亞礦山去冒險

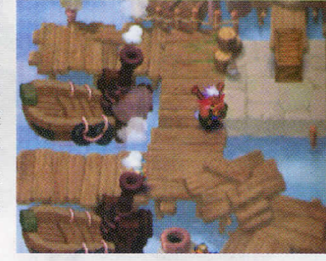
每隔一個月便會出新一卷的隔月刊式RPG

這遊戲全部會以章、卷和話做單位，整個遊戲會分為數章，然後每章再分為數卷，而每卷再以數話來劃分，話是最小的單位；第一章共會有7卷，全部總共有24卷，每月會出一卷，現在知道第一卷會有三話，但如果某話的故事比較長的話可能一卷只有1至2話了，而每一話也會有一個題目的，當遊戲完結之後便一共出了24隻GD-ROM了，一共24卷，需要大約四年的時間呢。


◇全24卷會有這樣厚的

玩者意見

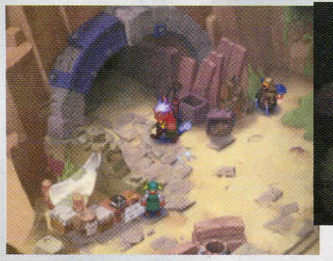
這遊戲是最能把玩者的想法反映出來，傳統的RPG遊戲情況，無論那一個角色比較受歡迎，想那一個的角色的戲份多些，故事情節的變化，死了的角色可否復活，什至乎遊戲的結局，都是遊戲製作完成和推出，玩者買來玩完之後才可以得知他們的反應，但雖然知到但是也無法作出改動，但是這型式的遊戲卻可以有所改變，當第一卷發售了之後，便可以開始收集玩者的意見，無論在系統,故事，人設和音樂等等，在以後的23卷作出調整。



◇在港口有停泊了的蒸汽船

放棄全多邊形去表現畫面

遊戲的世界充滿了夢幻的色彩，以史達斯亞機關而產生的產業革命，急速地走向現代化生活的時代，遊戲以2D形式表現，雖然現在的遊戲大多以3D作為主導，而DC也是一部有這方面能力的主機，但並不是代表全部都是3D表現比較好的，至少筆者認為天野喜考的人設用2D去表現時會更有應有的風格和個性（以暫時所見過的為例），另外看畫面很有FANTASY FEEL，和遊戲的世界觀很接近。



◇遊戲以2D手法表現



◇遊戲中的建築物內的情況

水滸傳式的 RPG 遊戲

遊戲雖然是連作型RPG，而且總共會推出24卷那麼多，但玩者其實也可以選擇喜歡的故事來玩這遊戲，例如玩者喜歡的主角在最初的卷數仍未出場，玩者可以等待喜歡的主角出場後再玩這遊戲，而不需要由第一卷開始玩，當然玩者之後如果想再玩回之前出過的卷數的話，這也是沒有問題的，而且還可以和朋友互相交換來進行遊戲，例如讀者買了第一話，而有朋友買了第二話，大家便可以互相交換也可以，只要把玩了的話數的DATA在VMS上交你的朋友的VMS便以可了。



◇可否幾位主角一起進行



◇何時才可以集齊承繼了12魔神之魂的主角

不需要儲經驗值

這遊戲是不用儲經驗值而升級，傳統的RPG在設計系統這方面很花心思的，因為玩者需要儲經驗值和儲錢等事情，因此系統要設計得比較好，但就算再好的系也要和時間搏鬥，不是太輕鬆便是了，但這遊主要不希望玩者花時間在一些煩悶的事情上，希望玩者會覺得輕鬆，但因為遊戲仍是會有戰鬥出現的，因此放棄了玩者要儲經驗值升級的系統，而改用另外一種的成長方法，到底是用什麼的方法暫時仍然未知道，要再等待最新的消息。



◇這是否戰鬥畫面呢

重視故事

因為這遊戲要簡易和輕鬆地進行，因此會比較重視故事的部份，在遊戲中會有很多很多不同的事件會發生的，EVENT會以2D畫面加上對話簡單地表現，看了公開了的畫面之後，發覺雖然用2D手法去表現EVENT，感覺很有漫畫色彩，很能表達當中故事，例如其中一個主角歌美斯在廣場上有一上班士兵似的人跑向歌美斯，其他途人好像很害怕的樣子，還有另一個角卡蘭在死刑台上的一幕，因為謎之面具發揮神秘的威力，而另到她避免死亡的降幅，都可以很清楚地表現出來。



◇卡蘭在死刑台上被面具的神秘力量救了的一幕



◇以故事為重RPG遊戲

時間的問題

一般的RPG遊戲，由其是壯大的那一類型，在進行遊的過程中所花費的時間相當多，很多時也要超過50小時以上的，這樣會把一些本身很喜歡玩RPG遊戲的人因此而望而卻步，但這個遊的其中的一個特點便是不用花費太多時間去進行遊戲，完成一話的遊戲時間大約兩個小時，以第一卷為例便只需要大約6個小時便可以完成，即使是十分忙的人也可以享受RPG的樂趣呢。



◇各話的完成時間基本大約2至3小時

天野喜考設計的人物介紹



全能的神戴奧斯DIOS——右手創造大地，左手創造人的全能之神受世人所崇拜，和承繼了鬼神之魂的12位主角是否敵對仍然是個謎。

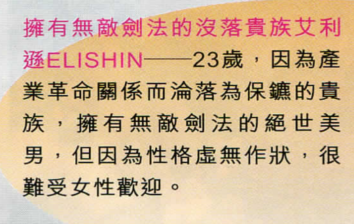
遊戲的導航者班度魯斯BANTROSS——？歲，把12位主角引導到命運之大地的謎之男人，其目的和理由不明，是遊戲中的一個很重要的人物。



大惡魔拉捷RAZIN——趁著全能之神不為意之時，把邪惡之心吹送到人間的大惡魔，神魔大戰中被戴奧斯封印在地底中，12位主角是否大惡魔復活的關鍵呢？

怕女人的巨漢戰士歌美斯GOMEZ——23歲，班度魯斯最初引導的主角，使用巨鎚的戰士，但其實為人很好，面對女性時表現很柔弱，對女性要求幫助的事絕對不會拒絕。

被面具的咒所縛的少女卡蘭KANAN——16歲，為了家人犯罪而被判死刑，借助了謎之面具的力量，在死刑台前奇蹟地生還，為解開面具的咒而不斷接受試練。



擁有無敵劍法的沒落貴族艾利遜ELISHIN——23歲，因為產業革命關係而淪落為保鑣的貴族，擁有無敵劍法的絕世美男，但因為性格虛無作狀，很難受女性歡迎。



承繼了大賊之血的扒手少女拉狄亞RADIA——14歲，父親是位大賊，因為要承繼父業的關係，年紀輕輕便已經是職業扒手中的高手，性格開朗，但有喜歡吮寶石的壞習慣。

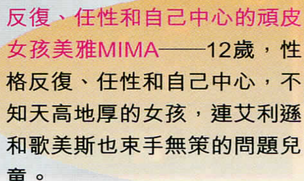




磨練過火的美人劍士彭美拉PAMELA——18歲，出身於武道家中，自幼便學習百般武藝，興趣只有把自己鍛鍊得更強的美麗女性，18仍未試過戀愛。

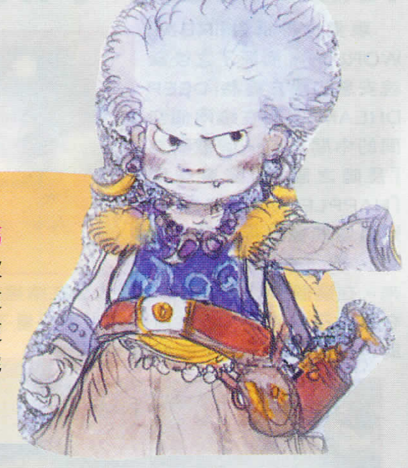


忠心主人和同伴的人造人亞爾EIN——？歲，在超古代遺跡中被掘出的人造人，被人賣作奴隸，對主人和同伴很忠心，犧牲自己也在所不惜。





反復、任性和自己中心的頑皮女孩美雅MIMA——12歲，性格反復、任性和自己中心，不知天高地厚的女孩，連艾利遜和歌美斯也束手無策的問題兒童。



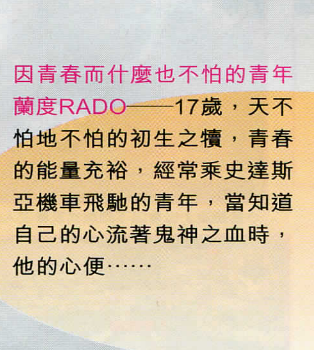
大食但恐武有力的小孩瑪瑪MAMMA——12歲，自幼被人遺棄，出身不明，只知道是一個大胃王，只要有食便會力大無窮，相反肚餓便完全沒有用。



機械人養大的謎之小孩歌巴度KOBDO——？歲，被機械人養大的獸人族小孩，為什麼被卷入神魔大戰之中和在街角哭泣的？為什麼傳說時代的小孩會在現世出現？被很多謎團包著的小孩。



狙擊主角們的聖騎士團的女騎士姬姬GIGI——12歲，以消滅鬼神之末裔為目的，自小受著嚴厲的戒律的聖騎士團的女騎士，為什麼她會是12位主角之一呢？





因青春而什麼也不怕的青年蘭度RADO——17歲，天不怕地不怕的初生之犢，青春的能量充裕，經常乘史達斯亞機車飛馳的青年，當知道自己的心流著鬼神之血時，他的心便……

絕不手軟的魔物獵人——20歲，不會放過獵物，冷酷和利害的魔物獵人，她的力量和她幼時有關，工作時表現出她處事不擇手段的做法。

TEXT: Sakura Ki

一隻多數以女性製作人為班底製成的 ACTION RPG



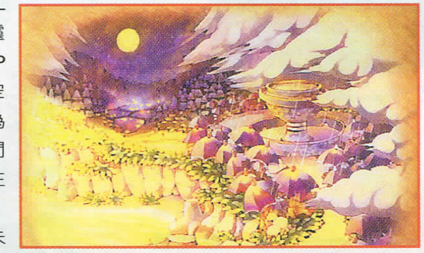


製造商：SEGA
發售日：未定
容量：GD-ROM　價格：未定
ARPG/VMS

DC面世以來推出過的遊戲，多數也是比較硬派的類型，沒有一些會感覺輕輕鬆鬆，快快樂樂的遊戲，而筆者今次為大家介紹的遊戲是一個無論在主人公，敵人和世界觀等，都充滿了夢幻色彩，令人覺得輕鬆和快樂的遊戲。

充滿夢幻色彩的故事和世界觀

現實世界稱為「REAL WORLD」，而死了之後靈魂安息的地方稱為「DEEP DREAM」，而在這兩個空間的中間，有一個被稱為「長睡之國」的國度空間「NAPPLE WORLD」，在這個空間裡面存在著春、夏、秋、冬、過去和未來，在這個夢幻之世界中，主人公在這裡迷了路，主人公便靠一直存在著自己的心中，但在原來的世界是看不見和溝通不到的妖精的幫助，目的要返回完來的世界。




◇遊戲的世界是有很多不同的季節


◇遊戲的中以很鮮艷的顏色去表現

自由組合不同妖精

在這個世界裡有很多稱為(柏菲度)的妖精存在，在戰鬥時或者在行動時可以幫助主人公的，但是如果要讓妖精的出現的話，是需要有些事情要做的，首先要在這世界裡找一些必須的寶物，然後把到手的寶物分解，之後再重新組合和合成，便可以把讓妖精們出現，主人公把不同的寶物收集回來，並按照自己的需要來組合妖精，那樣便可以令主人公行動順利。


◇在主人公身邊的便是妖精


◇不同的妖精的做型趣怪


◇在不同的地方行動要妖精的幫助

主人公可愛的動作

遊戲的戰鬥系統主要是埋身攻擊的，而主人公所使用的是一支心型漂亮的棒，用這個去打擊敵人便可以，雖然外表看來沒有威力，但是卻可以把敵人打倒，可能這是有夢幻FEEL的利害武器，另外也會有必殺技的使用，但這會否和妖精或者道具有關的問題，暫時便仍然是個謎。


◇主人公的攻擊相當有趣

◇有各式各樣的怪物


◇主人公由心型棒射出花瓣般的攻擊


◇和波士戰鬥畫面很漂亮

輕鬆快樂地玩遊戲

遊戲的故事主要分為春、夏、秋、冬、過去和未來6個時間的，而各個時間也分為10至20個的短版，而開始每一版也只要花上很少的時間去完成，不需要長時間地和遊戲去搏鬥，所以就算是很忙的人也不需要擔心要花很多時間去完成遊戲，可以很快樂地去玩遊戲了，每一版的高潮便是和巨大的波士單對單決戰，要好好地利用妖精和必殺技。


◇每版也要和巨大的波士戰鬥


◇各個波士也會以不同型式攻擊主人公


◇要把每版的謎解開


◇可愛的巨大雪人，不想攻擊它

女強人的製作

本遊戲的製作班底結集了十分之強勁的製作人，有很多都是很有評價的女製作人，有在SS年代很高評價的夢幻SLG《TERA FANTASTIC》等等的製作人松本慈之氏，還有Deep Talk RPG的草稿期已很活躍的門倉直人氏擔任系統和故事，還有在動畫界中很有名的音樂家管野よう子擔任BGM，而和管野小姐人所共知的組合，人氣聲優坂本真綾小姐會負責Opening和Ending的主題歌，人設是由MOTAN小姐負責，而妖精設計是由設計布公仔的Misumi Reiko小姐負責等等，由很多女性去參與製作，是本遊戲的很大要點和很有話題性。



◇遊戲的設計連女孩子也會喜歡



◇遊戲以3D表示也可以十分有夢幻感

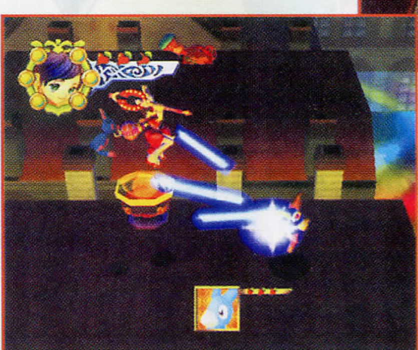


◇敵人的角色也設計得十分可愛

可以對應網絡服務

現在還未有詳細的資料，只知到遊戲可以對應網絡，通過網絡可以幫助玩者去解謎，又或者可以交換物件等，但是詳細的情況要待進一步公佈的消息，請各位細心等候。

◇對應網絡後的遊戲變化更大



◇敵人也會遠距離攻擊

人物介紹

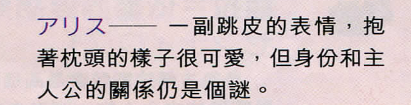


主人公——在Napple World迷了路的女子，為了要返回原本的世界，便要和住在心中的妖精一起冒險。

妖精ペダル(春)——在Napple World以外的地方是看不見和溝通不到的妖精，托附在主人公心中，會幫助主人公的。



妖精ペダル(夏)——有很多種類的妖精，擁有配合著季節的性格和外型。



アリス——一副跳皮的表情，抱著枕頭的樣子很可愛，但身份和主人公的關係仍是個謎。



セシル——擁有一面很乖樣子的美少女，在遊戲中當主人公有什麼困難的時候，便會給主人公提示。

神官ドルイド——外表很像是敵人，但其實不是一個壞傢伙，當主人公受傷的時候會把公人主治好。

ジャクソン——這個外表奇怪的人物，好像是牛，但現在只知到是牛酒吧的主人，其他便不知道。

TEXT: IKI

GRANDIA II グランディア



以美麗的畫象配合感人的故事，再加上創新的遊戲系統，這便是SS時代RPG名作《GRANDIA》的成功之處。自廠商公佈了其續篇《GRANDIA 2》將在DC上推出後，《GRANDIA 2》旋即成為各DC用家最引頸期待的RPG作品。現在，我們就一起進入這個以劍與魔法組成的幻想世界罷！

RPG 名作續篇登錄 DC！

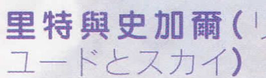
登場人物

卡羅（キャロ）

基本上，卡羅是一種居住於洞窟中動（生）物，然而，外表趣緻的牠，無論怎樣看也似是寵物而多於作戰伙伴罷！



米莉妮亞（ミレーニア）

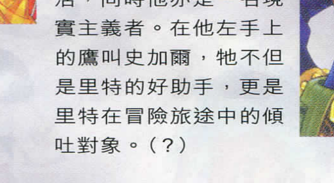


她予人最深刻印象的地方，相信莫過於她那「壯觀」的髮型。表面上，她有著自由奔放的性格，但事實卻似乎掩藏了不少秘密。

里特與史加爾（リュードとスカイ）

里特是本作的主角，一直過著妖怪退治的生活，同時他亦是一名現實主義者。在他左手上的鷹叫史加爾，牠不但是里特的好助手，更是里特在冒險旅途中的傾吐對象。（？）

麥利古（マレック）



為了查探襲擊村莊的敵人的真面，這名獸人便展開了其冒險旅程。雖然外表看似兇殘，但事實卻是一名性格溫和的傢伙。

挪亞（ロアン）

從外表看來，挪亞予人的印象，是一名性格開朗、活潑的少年，至於這名少年為何要展開其冒險旅程，至暫時為止則不得而知。



艾莉娜（エレナ）

由於受到古蘭拉斯教會的教義影響，艾莉娜有著強烈的見義勇為心志，被人稱為「古蘭拉斯之歌姬」的她，自小喜歡唱歌，希望自己的歌聲能幫助有需要人仕。



有關「神魔大戰」的傳說—



在遙遠的昔日，大地充滿生氣、希望，人類亦因這種希望之光使大地變得繁榮。可是，有一天，闇之惡魔費魯馬（ヴァルマー）的出現，奪去了人類的希望之光。此時，古蘭拉斯（グラナス）為了守護人類而戰，結果古蘭拉斯的劍（グラナスの劍）把費魯馬貫穿。然而，古蘭拉斯之劍把費魯馬貫穿的同時，亦把充滿傷痕的大地貫穿‥‥

現在，於這片大地上仍殘留了當時的傷痕，主角便為了解放這片受咀咒的大地而戰！



莉蓮（シレーネ）

身為古蘭拉斯教會祭司長的她，是一名充滿正義與慈愛的美女。由於她率領一班聖堂騎士團與其他邪惡組織對抗，故又被人尊稱為「古蘭拉斯之鐵槌」。

西拉＝依魯西迪胡斯（ゼラ＝イノセンティウス）

身為古蘭拉斯教會最高指導者一教皇，他是世界宗教的中心人物。認為大神殿中的古蘭拉斯神將再臨大地，擁有一顆慈悲的心，由於眼見大地近年異變頻生，故心情極為沉重。



WORLD 世界觀

古蘭拉斯教會



古蘭拉斯的教義是救濟有苦難的人，是一個為人類幸福及繁榮而祈禱的宗教。其規模之大，可說是世界宗教的中心根據。其中西拉身為古蘭拉斯教會最高指導者—教皇，而絲莉蓮則身為古蘭拉斯教會的祭司長，他們均處於教會的上層位置，其中艾莉娜則為一名見習神官，在這個複雜的教會內，似乎有點不明確的階級架構存在著。

STORY～PRELUDE 故事～序



《GRANDIA 2》的壯大故事，可說是由里特與艾莉娜的相遇開始。一直過著妖怪退治生活的里特，這天向著村子的古蘭拉斯教會進發，那兒正有2人在等著他。由於這天剛巧是舉行祭祀神明儀式的日子，神父便著里特保護要動身前往儀式地點「嘉路米亞之塔」(ガルミアの塔)的「歌姬」艾莉娜。



把艾莉娜安全送抵「嘉路米亞之塔」後，里特便在塔外守侯。然而，經過良久還不見艾莉娜出來，開始有點兒擔心的里特便二話不說衝進塔內‥‥塔內哪有甚麼儀式舉行？同時亦不知艾莉娜的安危，而且，里特所見的竟是‥



BATTLE 戰鬥



遊戲中，廠商採用了「SEMI-REAL TIME」(半實時)的戰鬥系統，除了輸入指令時以外，其餘時間均全是以REAL TIME式進行。本作的戰鬥系統比起前作更作進一步強化，由於加上了時間概念作為考慮因素，故令集戰鬥時的戰略性將比起前作更高。另外，魔法攻擊畫面亦比前作更見華麗。





FIELD 舞台



一如其他的RPG，主角的冒險舞台也是離不開一貫的洞窟、平原及街道市集等。它們均有著共通之處，便是其圖象也異常精美，完全表現了開發人員所強調的「溫和、自然」的畫面表現。而且角色的衣服、風景、以至建築物的設計，也完全地乎合幻想式RPG的獨特氣氛。除此之外，玩者在本作的FIELD上是可看見有怪物徘徊的，只要與這些怪物接觸，戰鬥便不能避免。



EVENT 事件



以現代的標準來說，一個RPG除了基本的幻想式故事外，通常也包括了描寫角色心理變化或有關戀愛關係的



EVENT存在。以往要表達角色內心微妙的心理變化，往往只能透過文字的方式表達。由於此作在對話視窗內追加了角色的樣貌，故便能透過角色樣貌的轉變，來表達角色內心微妙的心理變化。以里特為例，在他憤怒時，對話視窗內角色的樣貌便會變成很「COOL」；相反，當里特得知一些出乎他意料之外的消息時，對話視窗內角色的樣貌便會顯得很驚愕萬分。

SYSTEM 遊戲系統



在遊戲中，玩者可於移動時自由切換視點，這種「自由切換視點」系統的好處，是可避免了3D背景的盲點，一來可更進一步確認自己的位置及四周的環境狀況，二來亦可避免了因視線阻擋而錯失了一些貴重的寶物。如能好好運用這種「自由切換視點」系統的好處，相信閣下的冒險旅程將變得輕鬆了許多。

MINI NEWS

把角色樣貌放在手提電話上

雖然香港的玩家也是得個「睇」同「恨」字，但也循例一提罷！透過對應「iMODE」的手提電話，大家可把《GRANDIA 2》角色的樣貌DOWNLOAD放在手提電話的屏幕上。詳情請到i講談社的網頁瀏覽(http://www.sp.kodansha.co.jp/ikodansha/index.html)

TEXT:Sakura Ki





SEGA這一間大廠給予人的印像是主力街機遊戲和家用機生產商，但其實除了街機遊戲出色之外，RPG遊戲的功力也是很有水準的，有16-bit機MEGA-DRIVE時代的《PHANTASY STAR》系列，SATURN年代的《AZEL飛龍RPG》等都受到相當的好評，而自從發表了《ETERNAL ARCADIA》之後，一直也受到各界的注視，現在又有新消息公佈。

天空海盜的最新情報

東京GAME SHOW派體驗版《空賊版》

自由自在地駕駛著大型的飛船，在廣大而蔚藍的天空上作為舞台的壯大的冒險RPG《ETERNAL ARCADIA》，主角是「青之空賊」戴爾一家的成員，名叫華爾殊的少年，講述他和軍事強國巴魯亞帝國對抗的物語，在4月1日和2日舉行的《東京GAME SHOW 2000春》會場中SEGA的攤位會派發体驗版《空賊版》和展出這個遊戲，詳情請留意本刊GAME SHOW的介紹。



◇ 驗版《空賊版》



◇到底是什麼生物

空賊的信條

青之空賊是有一些信條的，第一要有膽色，無論遇上什樣的危險也不會害怕；第二要有決斷力，冒險途中會有各種不同的狀況，要有迅速的行動；第三因為是空賊，當然是要喜歡寶物月煌石了；第四作為青之空賊要重道義，不能放過卑鄙的人；第五要挑戰比自己強的對手，就算對手是軍事強國也要挑戰；最後是永不放棄，無論有什麼困難也要把它解決，這些便是成為青之空賊的信條。



I 在移動中的船與船之間跳過去，有膽色



IV目擊巴魯亞帝國提督亞魯科素的卑鄙行為，不要放過他



II 在雲中突然遭遇到巨鯨無比斯，要迅速決定行動



V 挑戰巨大軍事強國巴魯亞帝國的戰艦



III空賊打開寶箱時，當然會目定口呆



VI以世界為目的，所以什麼困難都不會屈服的

體驗版《空賊版》的內容

東京GAME SHOW所派的体驗版內容十分之充實，一共有4個模式，第1是了解青之空賊的心態和行為的「空賊的信條」，第2是詳細分析戰鬥系統的「暴風的4連戰」，第3是解釋遊戲的行動方法的「迷你航海」，第4是會場中播映的片段「珍貴映像」，玩了這隻体驗版後會對遊戲有更深入的了解。

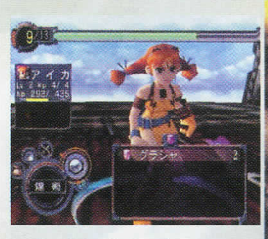


◇「空賊的信條」的模式

◇敵人的做型和表現也很漂亮

暴風的4連戰

這模式中要介紹遊戲的戰鬥系統，基本上和正統RPG一樣，在戰鬥畫面的左上方可以看到角色的狀況，各字、等級LV、体力HP和煌術點KP的表示，玩者可以因個別的狀況選擇指令；而左下方表示選擇的指令，有攻擊、防禦、技、煌術、道具、逃走和氣合7種；而在畫面的上方是表示GUTS能量計，GUTS是遊戲的一種系統。



◇戰鬥中選擇指令的畫面



◇直接攻擊

什麼是GUTS系統

這個系統的能量計不是每一個角色分開的，而是全體共用的，當角式要便出技或煌術的時候，便要使用GUTS的能量，例如計上有能量只足夠一個人使出技或煌術的話，其他人便不能夠使用了，而當每一回之後能量便會增加少許的，不過可以使用氣合的指令來增加的。





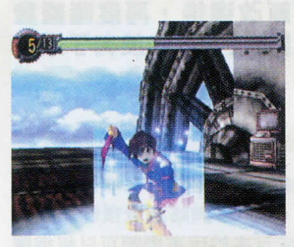
◇技和煌術有效地使用的話，對戰鬥有利



◇和大蜈蚣戰鬥

技和煌術

技只要有足夠的GUTS的能量便可以在一次戰鬥中無限次使用，當每個角色醒覺了技之後便可以，而每一個角色也會有不同的技的；而煌術是用了裝有月煌石的武器而醒覺的魔法，使用時除了要消耗GUTS的能量之外，另外還要消耗煌術點KP，消耗了KP要回到宿屋等的地方才可以回復的。



◇使用氣合指令可以令GUTS能量增加



◇各人會有不同的技和煌術

迷你航海

這模式是以主角華爾斯、亞爾卡和菲娜3人的体驗版獨有的故事，來使玩者熟習遊戲中航海操作和行動方法等，3人看到在空賊島附近的神殿島有月煌石跌落，3人便一起去找尋，而且還有很多其他的事件會發生，真的並不是一隻體版那麼簡單，是有一定的收藏價值。



◇發現了神殿島，內裡好像有巨大的月煌石



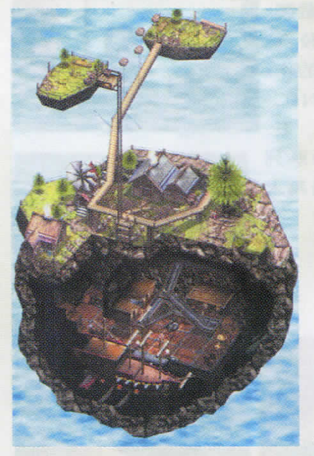
◇左起菲娜,亞爾卡,華爾斯3人



◇為了要得到地下港的鎖匙，只好追有關的空賊船

空中飄浮的小島

主角華爾殊他們所住的地方是一個在蔚藍的天空中飄浮的小島，名叫(空賊島)，而在公開了的畫面可以看到很多在島上村莊的面貌，有著各式各樣的人和商店，有旋轉的風車和小孩們在捉迷藏，而島的上方有用作瞭望台之用的小島，用了一條很長梯連接的，為了要避開敵人的耳目，島上有隱藏在地中的地方叫亞捷度，建設著一個隱藏的港口，是青之空賊戴爾一家泊船的地方，而且還有一些隱藏的商店。



◇空賊島的全貌



◇在村裡種菜是為了準備長期航行的食物補給用



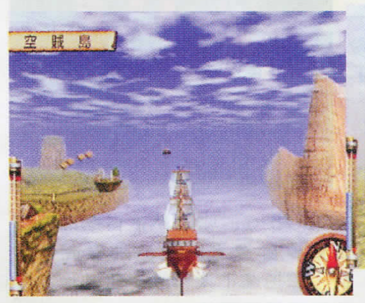
◇通往空賊島上的的瞭望島的長梯

體驗版獨有的故事

在空賊島以南有個謎之舊船地方，在那裡可以作航海的訓練，徐了可以前後左右移動船隻之外，還要上升和下降，而這獨有的故事中，因為要找到可以自由出入空賊島隱藏地中，要去追持有鎖匙的空賊同伴平公的船，要經過狹窄的岩石隧道，還要被巴魯亞帝國軍艦追呢，另外畫面可以看到好像神殿的建築物，還有好像復活島上的神像的遺跡，最有趣的是看到有一群在空中浮游的沙丁魚，只要進入了魚群便可以捉魚到商店售賣。



◇很像是復活島上的神像



◇畫面的左下是高度計右下是方向盤



◇沙丁魚在空中浮游，做魚生好嗎？

空賊島上的村民

在這條村會看到各式各樣的人和商店，而人物也有很多，有煌術和月煌石的說明的訓練所，有体力回復寶物和武器的雜貨店，知道6個月亮情報的波波智者，地下港裡的武器屋和道具屋等等，相當包羅萬有，而且還會遇上很多不同的人。連可愛的小狗也有。



◇雜貨店的姐姐，會賣寶物和武器給你



◇狗的模樣也十分之可愛



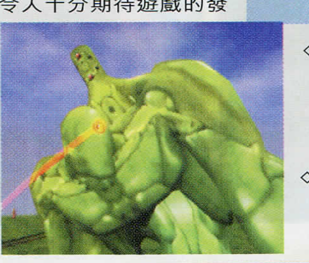
◇島上的小孩子在捉迷藏

珍貴映像

最後的模式中會收錄了在東京GAME SHOW會場中所播出的片段，而在空賊的信條模式中沒有的映像也可看到，在冒險的途中會相遇的人，強大的巴魯亞帝國，超越了主角理解的文明和從天而降的謎之巨人等等的映像，遠超過想像的迫力畫面，令人十分期待遊戲的發售。

今、船出の時

◇會場所播的片段可以回家觀賞



◇謎之巨人

TEXT: IKI

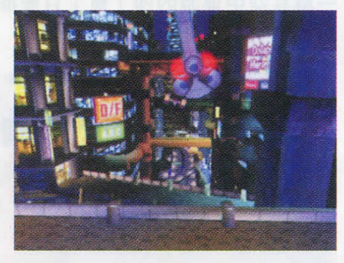


名作復活！

DC
製造商：SEGA　售價：未定
發售日：予定2000年
記憶：BLOCK數未定　容量：GD-ROM
RPG／對應MODEM

玩家所期待的《Phantasy Star》(即《夢幻之星》)系列，經由ON-LINE RPG形的重新改造後，再度隆重登場。受到玩家們熱切關注的《夢幻之星》系列，終於有了最新的續作《Phantasy Star Online》。

遊戲特色



這款遊戲是一套最多4人一組，大家共同協力完成冒險的遊戲。在PC的世界中，雖然ON-LINE RPG的聯結是很普遍的，但是要作到像家庭用品那樣完全普及，恐怕還不太可能，因此也就無法玩得很盡興了。





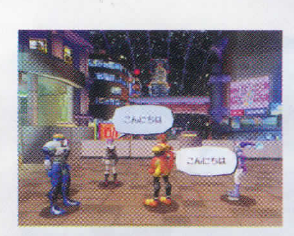


咁點搵同伴？



雖然是以4人為一組的規制，但也並不能說就可以輕易的找到玩伴。如果玩家不用心找的話，恐怕連一個玩伴也找不到，最後只落得一個人玩了吧（行單枝？）‥‥。或許會有玩家擔心這個問題，但是只要好好地按照步驟便可以在這個系統上找到玩伴。

這個遊戲《Phantasy Star Online》有一個重要的功能，就是當一個玩家在遊戲中，它能自動的偵測出另一個玩家並要求參與比賽。在遊戲當中，每個玩家可以利用自己的ID，簡單地找出在網路上認識的朋友一起玩這個遊戲。而且，在這整個遊戲當中，最有趣的是「對話」部份，在這個遊戲的畫面裡，其中的文字也可以當平常生活用語來使用。正因為能夠依預先設計的對話內容而簡單的操作，所以玩家也能覺得容易上手吧。







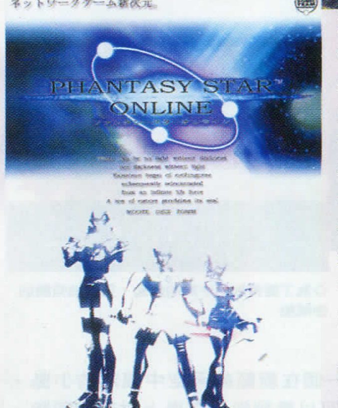
全球同步發行

然而，不只是「對話」的部份，這款遊戲同樣的也設計了表情以表達自我的情緒。事實上，《Phantasy Star Online》網路遊戲預計是要全球同步發行的，所以不管是美國、歐洲或日本的玩家們都可以組織團隊達成一起冒險的願望。所以一些代表性功能的會話也會預設於遊戲中，如果好好的使用這個功能，或許能夠跨越語言的隔閡也說不定。

開發者的話



也許有讀者認為有關遊戲的介紹太少，但從以下有關開發者與日本雜誌編輯的對話中，也許更能了解這《Phantasy Star Online》的內容。根據中裕司的說法，由於這《Phantasy Star Online》是一個ON-LINE GAME，所以玩者須選擇角色的職業及種族，而且戰鬥方面也是以REAL TIME形式進行，在攻擊模式分面也十分充實，根據玩者所選擇角色的職業及種族，角色能配備不同的武器，例如是槍擊、劍斬等，透過各玩者的合作來擊倒敵人。由此可見，彼此「協力」在ON-LINE GAME中是十分重要的。



雖然各地用家的語言有所不同，但由於遊戲設計了表情以表達自我的情緒，故香港玩家或許能夠跨越語言的問題罷。

中裕司是何許人？

中裕司在日本可說是極出名的遊戲製作人，隸屬於第8 SOFT研究開發部SONIC TEAM的部長。在過去製作的作品中，以《SONIC THE HEDGEHOG》系列及《NIGHTS》最為人所熟悉。







TEXT: IKI



DC	製造商：HUDSON 容量：GD-ROM
	發售日：予定2000年夏季
	售價：未定 記憶：BLOCK數未定
	ARPG／對應MODEM／對應KEYBOARD

相信有留意《遊戲誌》報導的朋友，也應知道著名廠商HUDSON即將在DC上推出原創的網路RPG《RUNE JADE》，由於這是第一個在家用遊戲機上推出的ON-LINE RPG，故可謂令各RPG迷也十分期待。遊戲預定將在今年夏天發售，上次本刊曾對遊戲作了概括的描繪，而今次本刊則遊戲的系統作進一步的剖析。

令人期待的ON-LINE RPG！

角色原畫大有來頭！

遊戲的角色原畫將由《羅德斯島戰記》原畫簑輪豐先生擔任。而遊戲的系統類似PC遊戲《DIABLO》(《暗黑破壞神》，也可離線單獨進行遊戲。從現在的資料中已經知道，遊戲中最少有騎士、忍者、武道家、魔術師四種職業可以選擇。

遊戲背景



《RUNE JADE》的背景是劍和魔法的世界，是以遊戲中100個迷宮為舞台展開的正統網路RPG。可以與網路上認識的其他玩家一起探索未知的迷宮，終於在家用遊戲機上玩到了和PC上同樣的正統ON-LINE RPG。

4種職業

玩家可以從4種的職業(騎士、魔術師、武道家以及忍者)和兩種性別中自由的選擇角色，培養出自己分身來。等級提昇時的上升參數是由玩家自行分配，自己的興趣可以反映在角色身上。留意每種職業也有其獨有特技。

另外，《RUNE JADE》中亦採用了依照角色在遊戲中的行動，而給予「稱號」的「A.K.A系統」。像「炎之魔法師」、「寶物獵人」等等，在連線遊戲時可以認識其他玩家的性格與想法，成為合作及會話的參考。



◆武道家(GRAPPLER)

◆忍者(NINJA)

◆騎士(KNIGHT)

◆魔術師(RUNE MASTER)

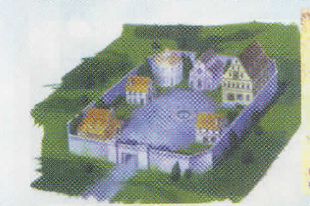
100個迷宮



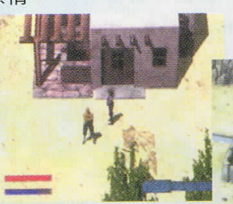
遊戲中共100個迷宮，與其他RPG一樣，玩家首先在「都市」內(每種職業也有其固有所屬都市)收集情報及購入強化裝備，之後便到迷宮入口前的「BASE CAMP」整頓一切，最後便正式進入迷宮冒險。然而，在SINGLE PLAY模式下，遊戲亦似乎並不讓玩者可輕易挑戰全部100個迷宮，有些迷宮會按時出現、有些迷宮則會在符合特殊條件下始會出現。難道必要透過NETWORK功能始可挑戰全部100個迷宮嗎？

都市

誠如上述，遊戲中的每種職業也有其固有所屬都市，如騎士之街ルカタス，街內建築充滿中世歐洲風情，人們重視騎士道精神且長幼有序。武道家之街ガルネラ，街內大部份的人們也修習東洋武術，且練得一套獨特的呼吸法。魔術師之街クロウリ，街內大部份的人們也修習魔法。而忍者之街ミザ，街內大部份的人們也修習忍法，每人在一張冷臉下也抑壓了自己的感情。



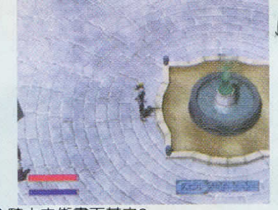
◆騎士之街畫面其之1



◆武道家之街畫面其之2



◆魔術師之街畫面其之1



◆騎士之街畫面其之2

◆魔術師之街畫面其之2



◆武道家之街畫面其之1



◆忍者之街畫面其之1

◆忍者之街畫面其之2

上定唔上？你話事！

《RUNE JADE》可以上網，也可以在獨自一個人的狀態下遊戲，兩種模式都有密切的關係。獨自一個人的話，可以進行原創的故事，培養自己的角色；在網路上可以對戰或合作。在網路上合作找到的迷宮或道具，也可在單機模式的時候玩。



TEXT：櫻樹

1964年日本被分割統治下戰爭仍在繼續

RING OF RED

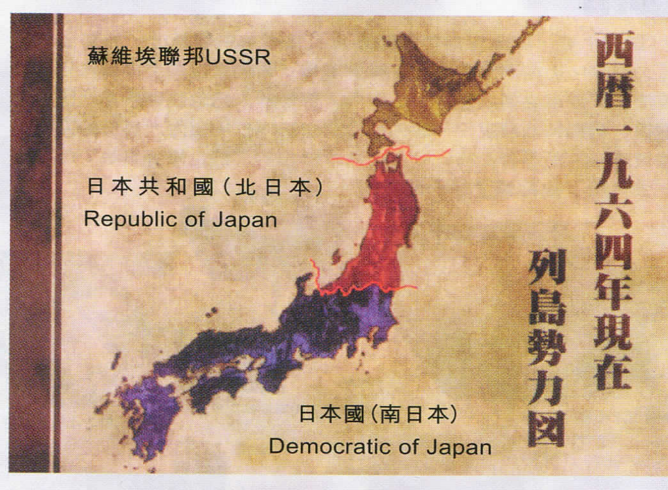
PS2 製造商：KONAMI
發售日：予定9月
容量：未定價格：未定
SLG/MC2

看了標題之後讀者一定以為筆者在讀書時的歷史科分數一定很低，日本曾經被人分割統治過？有沒搞錯？雖然真的很低，絕對沒有錯，不過並非史實，而是這遊戲的劇情的虛構歷史，是一隻由KANAMI在PS2推出的首隻SLG遊戲。

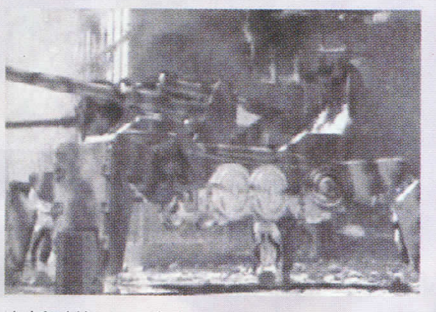
《RED》的世界觀



假如在太平洋戰爭在1945年8月15日沒有宣佈結束的話，日本將會變成什樣？遊戲就是由這樣開始構成的，和真實的歷史不相同，當日沒有宣佈投降，繼而進入日本本土戰，太平洋戰爭延遲結束，結果在1947年的日本北部落(北緯38度)給蘇聯管治，之後1950年，亞洲捲入內戰，而日本再度發生戰爭，1964年戰爭完結，但日本被分為三個地方，分別蘇俄聯邦管治的(USSR)，由蘇聯的領土分裂獨立出來的日本共和國(北日本Republic of Japan)和已回復主權，但外交權和軍事權仍由英美等國管理的日本國(南日本Democratic of Japan)，遊戲的世界便是在這樣混亂和戰爭仍然會一觸即發的局面開始。



故事簡介



在1964年，日本正值被四分五裂，而當時這種混亂的世界　有一種叫AFW(Armord Fighting Walker)的巨大機械人是當時陸戰的主力戰武器，有一天，主角ヴァイツェッカー所屬的南日本軍正在進行一次新型的AFW的演習中，被一名自稱為北日本義勇軍的男人強奪了AFW，那男人駕駛那新型的AFW向著他的北日本的領土回去，而故事亦由此而開始了。

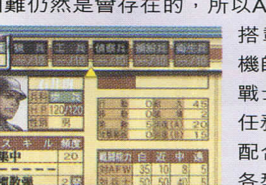


系統介紹



遊戲的主要SLG系統是分為三個部份的，第一是AFW和兵士的戰鬥準備的「部隊編成」，第二是可以看到自軍的配置和行動的「作戰MAP」，第三是在作戰地圖上的REAL TIME系統下自軍和敵人部隊的衝突時，可以作出戰鬥指示的「戰場MAP」三種，在戰鬥和戰鬥之間故事會一直進行的。

部隊編爲



AFW的確是一種很強力的兵器，但是在戰場的這種殘酷的環境之下，各式各樣的困難仍然是會存在的，所以AFW除了會搭載AFW的機師之外，還會搭載和AFW一起參與作戰士兵，而為了配合各種不同的環境和任務，AFW和士兵的配搭方面要小心，配合AFW的優點和彌補AFW的弱點，各型號的AFW特性都不同，所以編成的好壞對戰鬥力的影響十分之大。

作戰 MAP



在這部份遊戲的故事便會展開，交代各式各樣的戰鬥目的，如果只是單純地把所有敵軍消滅的任務當然會有，而且還有守衛自軍的防衛戰和逃避敵軍追擊的撤退任務等等，在那個分割的地圖上會表示自軍部隊移動位置，玩者要好好地考慮地形效果，自軍和敵軍的相性，還有援軍位置，然後才好作行軍，否則有可能會全軍覆沒的。



戰場 MAP

在作戰的地圖上，自軍和敵軍衝突便會變成戰鬥，在戰場MAP中因為是REAL TIME進行的關係，所以如果可以迅速有效地把握戰鬥時的各種狀況，而發出正確無誤的指示的話，就算敵軍比自軍強勁，只要可以考慮敵軍和自軍相性關係，從而可以先發制人的話，玩者也可以不會被打敗而可以選擇撤退，AFW是攻擊主要武器，而士兵是協助AFW的，如果只有一方是不能取勝的，所以必須要經常性考慮配對的問題，從而配對出一些合適的組合，便有利自軍在戰鬥中行動。





RED 的世界歷史年表

1900年代

年	月	事件
38	3	發現核分裂會產生強大能源，開始開發這核分裂技術成為「核爆彈」。
39	1	德國總統希持拉下令開發多腳兵器。
	9	德軍向波蘭進攻，英法向德國宣戰，第二次世界大戰開始。
40	6	德軍佔領巴黎，法國投降。
41	8	德軍向蘇聯進攻。
	12	日本向美國宣戰，南北美洲的日本人被隔離。
42	8	瑪哈帝計劃開始，同時作為軍產學共同計劃中，開始開發在核戰爭中有效的新型陸戰兵器。
	11	蘇聯軍在史持單　開始反擊。
43	7	德軍最初的多腳兵器「PZg1亞瑪霸菈」，Porsche製,配備有88mm炮型和20mm機槍型兩種。（古魯斯古戰）
	9	意大利向盟軍投降。
44	6	盟軍登陸洛曼第，美軍捕獲德軍的多腳兵器。
	7	德國總統希持拉被暗殺，狄李菈就任臨時總統，多腳兵器設計圖報轉傳到日本。
	8	巴黎解放，在市街戰中可以對步兵掃射兵器，AFW的前身「Wm1」活躍。
	12	德軍和美英法講和，波蘭共和國成立，奧地利共和國獨立。
45	2	蘇聯軍在德國境內的奧狄魯河停留，而且接收了東普露斯亞的工場，蘇聯軍得到了多腳兵器的製造工場。
	4	美國總統魯菈威魯頓死去，度魯門就任為總統，美軍在沖繩登陸，在日本各地配置「五式甲腳裝甲車」，這是德國的多腳兵器的縮小複製兵器。
	7	美國在原爆實驗中落實了密封式多腳兵器AFW的基本型態，可以在殘留放射性和電磁中運作。
	8	美軍在廣島和長崎投下原爆彈，蘇聯向日本宣戰，日本首都遷都松代。
	9	蘇聯軍在北海道作登陸戰，最初的多腳兵器對決，擁有德國多腳兵器的擴大複製兵器「Ire-3」的蘇聯軍，征服了山岳戰。
	11	美軍在在九洲作登陸戰。
	12	蘇聯軍在新潟登錄，札幌的日本軍第5方面軍投降。
46	2	蘇聯軍在青森作登陸戰。
	3	美軍在關東平野作登陸戰。
	4	岡的日本軍第16方面軍向美軍投降。
	6	美國下議院暴露了在對日作戰的侵害，反戰情緒高漲。
	7	仙台的日本軍第11方面軍向蘇聯軍投降，蘇聯軍在關東平野停留，中國境內爆發內戰。
	9	美國開始正式開發多腳兵器。
	10	作為第二次世界大戰之後的安全保障機關，聯合國成立。
	12	美英軍控制住關東平野以南的日本，同時法國和越南共產軍開始戰爭。
47	1	美英中蘇軍在日本領土進行分割管理、樺太、北海道、北陸上越是蘇聯，關東、中部、近畿是美國，中國、四國、九洲是英法國管治。
	5	極東軍事裁判開廷。
	7	美英中蘇聯的日本統治構想決裂，兩陣營所支配的地域進行封鎖。
48	5	美英所支配的日本領土(南日本)，委任吉田茂為領導人，日本國建立；以色列立國，第一次中東戰爭爆發。
	6	蘇聯所支配的日本領土(北日本)，日本共和國獨立，北海道、樺太和千島列島被編入為蘇聯領土。
	7	南日本開始增添軍備，購入英美剩餘的軍備。
49	3	蘇聯主導越南民主共和國(北越)獨立，和宗主國法國開始戰爭。
	4	北大西洋條約簽訂。
50	6	日本戰爭爆發，東京淪陷，美國派遣軍隊到日本。
	8	聯合國安理會決定派遣軍隊到南日本。
	9	為應付日本戰爭，聯合國軍隊在仙台登陸。
	10	中國和蘇聯的義勇軍，在日本戰爭中參戰。
51	4	曼卡莎占領日本，聯合國軍司令官解任，曼卡莎神社建立。
	7	日本戰爭休戰會議進行。
	10	印度首相尼路，越過北日本避難。
52	11	美國在比堅尼島沖進行水爆實驗。
53		日本戰爭休戰條約簽訂。
54	9	聯合國對南日本會議，主權回復，但是外交權和軍事權由聯合國管理。
59	1	橋芭革命，北越開始侵攻南越。



◇甲腳砲



◇輕甲腳



◇多腳砲

AFW 和兵士的種類

種類	說明
甲腳砲	為了配合任何狀況而設計的萬能型AFW，配合著不同狀況而編成隊伍的重要機體，就著不同的駕駛者的能力，戰鬥時可以表現出駕駛者的個性。
輕甲腳	機動力強是設計上的動點，AFW中的輕量級，所以行動迅速，但是攻擊力低，不可以用來對AFW，對人戰和兵士的運輸的便可以勝任。
多腳砲	擁有遠距離射擊的主力攻擊AFW，多在後方支援，有四隻足而且安定性很高，所以命中精確度非常高，但裝甲薄和機動力也低，埋身戰很弱。
步兵	對戰兵士的主戰力，埋身戰不可以缺少，活躍在前線，士氣和而久力也高。
獵兵	和AFW戰鬥的專家，裝備強勁的火力，可以破壞擁有堅固裝甲的AFW的特殊兵。
工兵	在地形上安裝地雷，封鎖和破壞敵人的AFW，而且也可以拆除地雷。
偵察兵	可以偵察敵軍的配置陣營的正確位置，令自軍可以攻擊的範圍擴大。
補給兵	負責AFW的修理和整備的工兵，而且對機械操作的很熟練，可以提高補充炮彈的速度。
衛生兵	為受了傷的士兵進行治療，而且為了守衛行動不便的士兵，會被分派阻擋敵軍的任務。



雅美・フォオ　ヴァイツェッカー——父親是德國人，而母親的日本人，在日本出生和長大，對德國一無所知，乘坐機是甲腳砲。

皆川 リョウコ——大戰末期在日本出生，自幼便和父親分開，在和母親死別的地方當上了AFW的駕駛者，乘坐甲腳砲。

Text:Sakura Ki

被咀咒的紋章所引發的REAL TIME RPG EVERGRACE

PS2	製造商：From Software
	發售日：4月27日
	容量：CD-ROM　價格：6800日圓
	RPG/MC2(100KB)

From Software在PS2這平台上最新開發的REAL TIME RPG遊戲，主角一共有兩人，遊戲中按照玩者所選擇的主角，兩個人在不同的地方和有不同的遭遇而發展故事，而結局只有一個，等在下為讀者們介紹這個遊戲的內容。

一切從被咀咒的烙印開始



在被稱為艾狄比利的大陸，在遠古的時候，有一些人由出世開始身上已經擁有被稱為GRACE的奇怪痣印，人們都十分之害怕和忌諱，因為擁有這種痣的人都是很短命的，而且身邊周圍會發生很多匪夷所思的慘劇，而在這樣的傳說亦隨時間的流逝而被人淡忘，在一個叫做斯度魯達的國家，誕生了一位小孩，他名叫由狄拉魯度，在他的右手指甲上刻上了「咀咒的烙印」，他就這樣承繼了傳說中咀咒命運。



為了拯救救命恩人的少女



莎露亞美(シャルアミ)，由狄拉魯度暴走的時候，突然被捲入了並送到消滅帝國了比，在這時她被度理頓的村長之女絲艾娜救了，照顧她在小屋中，但是之後絲艾娜被一直想捉她做研究的人巴古拉基拉所捉，因為絲艾娜左腕上也有GRACE的烙印，而巴古拉基拉是研究比利也拿樹和GRACE力量的人，為了把救命恩人救回來，莎露亞美便一人展開旅程，她比由狄拉魯度早來了10日，但因為在這　的空間1天便已經是以前的空間的1年。





擁有烙印的孤獨劍士



由狄拉魯度(ユテラルド)，右手指甲上刻有「咀咒的烙印」GRACE的青年，父親是斯度魯達的領導者，在他幼年時候雙親被對立國摩利亞的暗殺部隊所殺，在這件事件中他的GRACE力量暴走，把所有暗殺部隊全部消滅，但是對他有如姐姐一般的莎露亞美也因為他暴走之後行蹤不明，他以為自己已經把她殺了，而他也為了雙親被殺而練習劍術，準備向摩利亞報仇，而成長了的他被稱為「斯度魯達4劍主」，有一天為了報仇而走進了森林，當發現比利也拿巨木而接近的時候，突然被帶到了異世界了比。

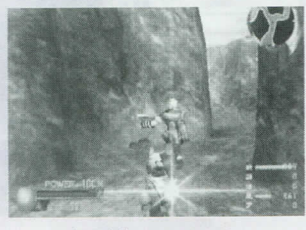




被消滅了的帝國

了比帝國(リューベーン)，曾經是艾狄比利大陸中，有著強大軍事力量的國家，一直以來也會向鄰近諸國進攻以擴大版圖，直至攻到某部族便停止了，因為當時那部族雇用了擁有號稱「紅色疾風」的雇傭兵，以帝國的強大軍事力量也不能和他匹敵，帝國便認為因為「紅色疾風」擁有GRACE的力量才會這樣強，於是便設計陷阱把「紅色疾風」捉了並且進行研究GRACE的力量，負責這項非人道的人體實驗研究是比利也亞樹研究所所長巴古拉基拉，在一連串的研究之下，巴古拉基拉的研究結果發現比利也亞樹和GRACE會產生共鳴，利用這個特性而成功開發了PALMYRA武具，但是帝國卻被一些怪物奇襲而消滅了，真正的原因仍然是個謎。

CHECK 1 —— PALMYRA



在這遊戲中是沒有經驗值和LEVEL的，要便主角成長便需要收集一種叫PALMYRA的東西，而這是一種可以把人類的潛在能力引發來，由比利也拿之果實精華製造而成的，用PALMYRA可以和武器或防具合成，裝備了之後可以令能力值提升，在遊戲的很多時間也需要用到PALMYRA的，只要把怪物打倒之後便可以得到的。

CHECK 2 —— 魔法和裝備

在這世界中存在雷、樹、凍、炎4種魔法，而裝備了擁有這些魔法屬性的裝飾物，武器或防具之後，使用時也會有魔法效果，而且裝備了不同的武器便會有不同的PALMYRA ACTION(特殊技)，而當裝備了用PALMYRA合成和強化的武器或防具時，即使是走路也會消耗PALMYRA的，如果用PALMYRA ACTION(特殊技)會消耗得更快。





CHECK 4 —— DRESS UP SYSTEM



遊戲的其中一個很大的特色DRESS UP，因為遊戲沒有LEVEL的關係，玩者不能儲經驗值，所以除了回復系的物件之外，所有的物件也可以裝備的，頭盔、盔甲、防足用具和裝飾物等等，也是用來提主角的能力的，把裝備換上之後可以看得到能力值有所改變，而且武器的PALMYRA ACTION也會因此而不同，這系統還有一個有趣的設定，玩者可以變換頭盔、盔甲和防足用具的顏色(裝飾物是不能改的)，改變顏色之後便由店員去品評，至於評價的基準是什麼樣設定的暫時不得而知了。

CHECK 3 —— SHOP



遊戲中可以在SAVE POINT進入SHOP，在SHOP可以用PALMYRA購買、強化和修理裝備，但一定要有足夠的PALMYRA，修理裝備要注意一點，如果裝備的耐久度變為0的話，那一件裝備便已經完全損壞，不能夠修理回復了，所以要少心留意裝備的耐久度。

CHECK 5 —— 地形和景色





在公佈了的圖片中可以得知這遊戲有各式各樣的地形和景色，有村莊、遺跡、鐘乳石洞、噴泉、水池、通往城堡的險峻山道和城堡等等，完全以立體多邊形表現，另外一些特別的效果例如水面有一些浮游植物、在崖邊吊橋遠看城堡的樣子、在鐘乳石洞的瀑布和看見被霧包圍的城堡等等，都能以高解像度和扎實的多邊形表現出來，真令人十分之期待遊戲的畫面。

人物介紹





ユテラルド——擁有咀咒的烙印的青年，10前雙親被人暗殺時GRACE力量暴走，為了報仇而學習劍術，因接近比利也拿巨樹而被送到異世界。

シャルアミ——住在斯度魯達過著安定日子的少女，在由狄拉魯度暴走的時候被送到異世界，因為要救回恩人而要進行冒險。



赤き疾風——傳說的雇傭兵，長期和帝國抗爭，名字已經忘記了，他的腹部刻有GRACE的烙印，被同伴出賣而被帝國捉了進行各種實驗，被痛恨同伴的心情支配。

メリダ——帝國的女神宮，雙目失明，代神傳達聲音，有著神秘的感覺。



バグラゲラ——研究比利也拿樹和GRACE的人，創立人秘學的人，渴望得GRACE力量。





元皇帝ナファトIII世——在皇城被怪物襲擊的時候，被護衛送出城外逃命，現在只有一個人，現在只是一個行屍酒肉。



シエナ——度理頓村村長的女兒，在左腕上刻有GRACE的烙印，因此被捉了去進行研究。

ビルホルコ——度理頓村的少年，被巴古拉基拉的軍隊捉去，進行某種人體實驗。



フォーリム——引導了主角由狄拉魯度到異世界的生物，真正的目的不明。

SHOP的店員——四不像的人，會和主角買賣、強化和修理裝備，而且還會給主角衣評分。



TEXT：MARKS



部件大公開

PS2
製造商：From Software
發售日：預定今夏　售價：未定
容量：未定　記憶：未定
SLG+STG/MEM

在GAME SHOW舉行期間，各廠商都紛紛公布自己的新作來吸引到場人士，而正開發PS2大作—「ARMORED CORE 2」的From Software當然亦不例外公布了這遊戲的全新資料，而其中好像有腳部的新部件類型，令集新追加的INSIDE、RADIATOR、EXTENSION三種部件種類。除此之外，From Software更公布這將會是首個對應PS2通信對戰的遊戲。







INSIDE

由於製作人覺得這遊戲有外置裝備，為何沒有內置，所以特意增加了這個INSIDE部份的裝備。基本上INSIDE的裝備與右腕、背後武器等同樣，只需要進行武器選擇後就能立刻使用，不過它與外部裝備會有點不同，因為其主要都是攻擊武器和補助武器，從而可以令戰術上的運用變得更廣，暫時已知的會有DECOY DISPENSER、DUMMY MAKER、BOMB DISPENSER三款。



RADIATOR

令集除了受到敵人的攻擊和DASH外，亦增加了因周圍的環境氣溫，使機體溫度上昇，而當超越一定數值時發電機組產生故障，因此需要裝備有散熱效果高的RADIATOR。預測今集將會有地形上的分支，而令玩者遇上岩地帶和動力爐，所以這個部件將會最後勝利的關鍵。



EXTENSION

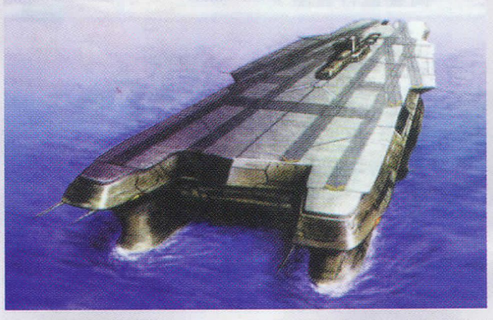
這個同樣是新追加的部件類別，而它就是令安裝在肩膀上部份得到追加效果的裝備，而這些部件都是作動力和武器補助之用。從外表中唯一可以肯定這就是象徵新世代ARMORED CORE的部件，同時亦產生了一套極有個性的戰略性。當中好像有在緊急脫離和回避用的BACK BOOSTER、以及令普通飛彈發射器能夠作出連射效果的HEAT BALANCER等，此外還有作能源補給之用的EXTENSION，難道會有ENERGY WEAPON出現？



MISSION & LINK

在GAME SHOW中，除了之前公布了一些機體的新增部件之外，還公布了這是首個對應PlayStation 2的通信對戰機能的遊戲。不過今次PlayStation 2的通信對戰將會使用i-Link來作為通信CABLE。同時From Software亦公布兩個進行LINK BATTLE的STAGE，分別是巨大航空母艦和宇宙空間。此外，當然不能少了MISSION MODE的資料，暫時會有守護開發地區免受敵人攻擊，以一己之力對付數十隻同時攻擊的敵人—「開發地區救援」和以破壞供電力設施為目的，而四周充滿地雷—「破壞尼古迪拿設施」兩個MISSION。







LEGS

雖然LEGS不是新增部件之一，但為了令機體更能利用當中的STAGE環境，因此在腳部的位置將會增加多款新型腳部PARTS。其中會有分為輕、中、重的人型腳部部件；價錢便宜、對實彈防禦優良，而且在跳躍力、回轉力、安定性、能源消耗量都得到誇獎的逆關節腳；以及有別於「2腳」、「4腳」、「TANK」和「逆關節」的新型腳部PARTS—「FLOATING LEGS」，這是由治奧瑪度尼古斯公司開發，而其移動性能不單是全腳部種類之冠，此外這種腳部更可以進行變形，而增加某方面的能力。





TEXT：MARKS



ZONE OF THE ENDERS Z.O.E

PS2 製造商：KONAMI
發售日：預定2000年　售價：未定
容量：未定　記憶：未定
ACT/MEM

襲擊殖民星，拯救ENTER

《Z.O.E》是由《METAL GEAR SOLID》小島秀夫監督所製作的PlayStation 2原創遊戲。這是描繪駕駛着被稱為ORBITAL FRAME的機械人之少年透過戰鬥而得到成長大作，當中將會在殖民星開始進行地、空等不同形式的戰鬥，而相信會透過ANALOG控桿令謝夫迪可以在空中進行自由的廣泛移動。除了小島秀夫之外，KONAMI亦同時邀請了三位遊戲界名人參予這遊戲的製作，分別是負責《METAL GEAR SOLID》人物設計的新川洋司、《心跳DRAMA系列》的DIRECTOR—岡村憲明，以及《GUNDAM X》人物設計的西村誠芳。





STORY

故事發生在22世紀的太陽系。位於木星衛星軌道上的殖民星—艾迪尼亞。住在這個世界盡頭的人類都被稱之為「ENTER」。在艾迪尼亞居住了一位性格內向的少年—里奧，當他潛入聯合宇宙軍設施偷取棄置物品的同時，瘋狂軍事政權—ZOE亦開始了脅持殖民星的計劃，令艾迪尼亞突然成為戰場。ZOE襲擊艾迪尼亞時，在里奧眼前見到一班少年於戰火中喪失生命。當里奧因救不到他們而感到自責時，突然發現了ORBITAL FRAME—「謝夫迪」，而里奧在自責的驅使下進入謝夫迪的駕駛艙，令沉睡中的ORBITAL FRAME—謝夫迪站立起來……。



極秘製作

現在大家所看到的《Z.O.E》是KONAMI在極之秘密的情況下開發了這個機械人動作遊戲。今次在小島秀夫更率領KCE（Konami Computer Entertainment）所有主力成員而進行這個遊戲的製作，到底這作品有甚麼吸引之處，相信是讀者最為期待的地方。



ORBITAL FRAME

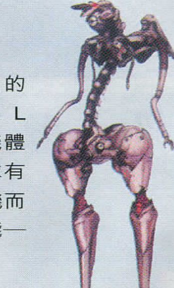
ORBITAL FRAME是一種宇宙使用的有人駕駛機械人之統稱。基本上它們會以人類型態出現，但坦比斯道則會有不同的特殊型態。

謝夫迪

里奧所駕駛的ORBITAL FRAME。在機體裏安裝有為追求有效率地擊毀敵機而開發的人工知能—ADA

拿保達

ZOE軍的量產型ORBITAL FRAME。從插圖所見，其只屬於標準裝備型，不過還會裝備有大型盾牌。在遊戲中會以普通敵人出現。





里奧・史迪布

身為遊戲主角的他是個居住在艾迪尼亞的少年。性格內向而軟弱的他在ZOE襲擊艾迪尼亞之際，偶然地發現了ORBITAL FRAME—「謝夫迪」，而且更駕駛它與ZOE軍戰鬥，不過他卻

西露華詩・古蘭

《Z.O.E》的女主角是一位14歲的少女。在戰爭中認識了里奧，而且她更卷入了今次的戰爭裏面。

華奧娜

22歲的她是屬於ZOE軍的女性駕駛員，而視里奧為宿敵。她所駕駛的是擁有女性型態的紅色機體—「利爾多」

坦比斯道

ZOE軍的ORBITAL FRAME。它的機體比拿保達等還要巨大，而且其怪異的型態讓人感到一份無型的壓迫感。坦比斯道會以中BOSS身份出場。



利爾多

里奧的宿敵—華奧娜所駕駛的ORBITAL FRAME。塗上紅色的機體雖然讓人感到一份美麗的感覺，但事實上內裏卻裝有很多強橫的武器。



TEXT: IKI

原著神髓再現！





一直以來，《三國演義》也是一個熱門的遊戲題材，不論是SLG(光榮《三國志》系列)、橫向動作(CAPCOM的《吞食天地77》)、甚至是格鬥作品(光榮《三國無雙》)，全部也得到玩家的支持。如今，這個《三國》系列將進軍機壇新星PS2的舞台，並以ACT形式登場，而作品的名稱則是《真三國無雙》。

一夫當關，萬夫莫敵

在《真三國無雙》中，玩者須操控軍隊的武將與敵軍週旋，與敵軍的戰鬥是以REAL TIME形式進行。所謂「一夫當關，萬夫莫敵」，只要1名活躍的武將，戰局便會產生很大變化。







史上最大規模的《三國》戰鬥

基本上，《真三國無雙》是以原著《三國演義》的故事為藍本的動作遊戲。玩者須在魏、蜀、吳三國中選擇操作的武將，經過連番激戰，務求達到「統一天下」的目標。由於本作是以原著《三國演義》的故事為藍本，故一些原著情節相信亦會出現於遊戲內。



壯絕！2000人的戰鬥畫面

本作的舞台是廣大的中國大陸(那是當然的)，戰場的STAGE包括了著名的「赤壁」及「五丈原」等，相信各《三國演義》FANS也必會耳熟能詳。此外，在戰場內，將有近2000人的將兵及騎馬兵短兵相接的場面，這種火花四散的場面，簡直有如看電影一樣。另外，遊戲內的STAGE亦將全部以REAL SIZE形式表現！在一個約1 KM的四方戰場，將按比例的細緻再現。





充滿戰略性的戰鬥

《真三國無雙》雖然只是一個動作遊戲，但其實卻並不是「見人就打」這樣簡單，首先在全體MAP中先要考慮己方軍隊進軍路線，由於與敵軍的戰鬥是以REAL TIME形式進行，特別是玩者所操控軍隊的武將，其擊倒敵人的數目，影響了己軍的士氣，左右到戰局的結果。這亦是先前提及過的「只要1名活躍的武將，戰局便會產生很大變化」。此外，在每場戰鬥開始前，玩者可對己方軍隊作出各種命令，包括留守本陣或前來援助等。



人物介紹

魏國

夏侯惇

魏國的武將，曾在一場戰鬥中失去了左眼，其武器擁有廣大攻擊範圍，在戰鬥中取得絕大優勢，使用武器是曲刀。

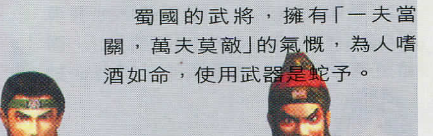
曹操

魏國的君主，被稱為「治世的能臣、亂世的奸雄」，為人攻於心計，使用武器是劍。

典韋

魏國的武將，天生神力的大塊兒，為人忠於君主，其龐大身驅在戰鬥中取得絕大優勢，使用武器是斧頭。

蜀國



張飛

蜀國的武將，擁有「一夫當關，萬夫莫敵」的氣慨，為人嗜酒如命，使用武器是蛇予。

趙雲

蜀國的武將，擁有冷靜的頭腦，為人豪邁，其冷靜頭腦在戰鬥中取得絕大優勢，使用武器是槍。

吳國



太史滋

吳國的武將，為人忠義敦厚，在戰場上甚為活躍，使用武器是雙鞭。

周瑜

吳國的最高司令官，代替君主指揮全軍，因一張俊臉而被人冠以「美周郎」之名，擁有冷靜的頭腦，使用武器是刀。



利用時間旅行改變命運





「KONAMI TOKYO」在PS2上的首個原創作品《THE DAY OF WALPURGIS》是以時空旅行為題材的懸疑遊戲。主角EIKE在被不知名的人殺死後，竟然得到了一種不可思議的力量——時間旅行。為了查出自己被殺的真相，EIKE回到了自己被殺之前30分鐘，開始為改變未來而努力。



STORY

EIKE在某天被身份不明的人離奇殺死。這時候他聽到了一把奇異的聲音說：「如果你想改變自己的命運……」。接着，EIKE就獲得了超越時空的能力，並發現自己坐在死前30鐘來過的咖啡店裏。EIKE人生最漫長的一日就是如此展開了……

遊戲系統

本遊戲共分為九個章節，EIKE要充分利用自己新得到的時空轉移能力，在各種不同的時代和地方中，和過去的人物進行交談和取得各式各樣的道具，尋找解決自己被殺命運的方法。

《THE DAY OF WALPURGIS》是一隻可以讓玩者直接控制主角到處探索的3D型冒險遊戲，由圖片中可見遊戲內所有背景都是由REAL-TIME RENDER的多邊形組成，玩者可以隨意在裏面走動，可以說是盡顯PS2的機能。。每當有對話或事件發生，遊戲也會以類似電影拍攝的手法，以多角度描繪出整個故事。



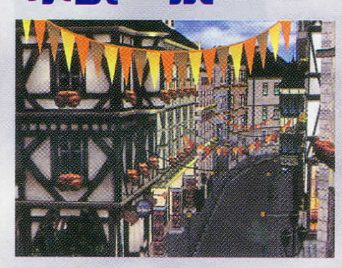
■遊戲內的配音全都是英語，避免破壞整個遊戲的氣氛



■在1980年某名女性被人襲擊死亡，這和EIKE的死也是有關的嗎？

■在EIKE的背後竟有一道由利器造成的傷痕！

小鎮一景



■遊戲的舞台是發生於現代歐洲某個虛構的小鎮內。由中世紀開始它的治安已經非常良好

酒吧



■ 裝修成中世紀格局的酒吧和這個古老小鎮的氣氛非常配合

占卜師之館



■以紫色的蠟燭作照明的占卜師之館。驟眼看還以為它是什麼宗教的會堂呢……

鍊金術士之家（中世）



■ 為了尋找將其他物質變成金的方法，鍊金術士就是每天在這裏埋頭苦幹。看來這個小鎮以前曾經流行過鍊金術……

登場人物介紹

主角 EIKE KUSCH

由於被這個小鎮的魅力所吸引住，EIKE曾多次到訪這裏。雖然他的性格是屬於率直的類型，但卻不大喜歡和別人講述自己的事。

DANA

在EIKE死後復生時身處的咖啡店內兼職的女性。可能是因為無親無故的關係，性格比較膽小怕事。

MARGARETE WAGNER

她是一名中世時代鍊金術士的女兒，經常為了幫忙父親在工作上的瑣碎事而忙過不停。性格明朗樂觀，是想做就去做的類型。

HOMUNCULUS

一名自稱HOMUNCULUS，為了不讓EIKE死去而從旁協助主角的神秘人物。

占卜師

在現代曾經預言過EIKE未來的神秘人物。他的樣貌、性別等全都是個謎……

ECKART BRUM

和EIKE互相認識的私人美術館館長。他的收藏品許多都是和這個地區有所關連的作品，內裏可能會有幫助到主角冒險的東西也說不定？！

TEXT：櫻樹

踏著IN-LINE SAKATE在城市中塗鴉
JET SET RADIO

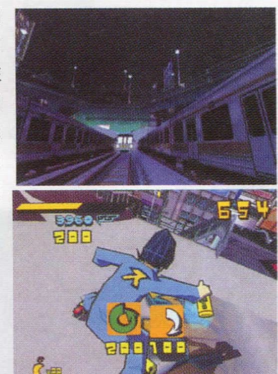


自由自在地踏著雪屐，飛馳在城市中，雙耳被盜聽收音機的耳筒夾著，手上拿著一罐噴漆，在城中的公園、大廈、商店牆壁上作為藝術的創作地，把自己隊伍的標記噴上，突然收音機傳來將會有警察和警車會前來，要逃了

踏著雪屐在街上塗鴉

一個圍繞著城市的街上，隨意地四處塗鴉的SEGA開發的最新遊戲，玩者穿著IN-LINE SAKATE在街上四處疾走，同時要把自己球隊伍的SYMBOL MARK在街上四處畫上，塗鴉的地方有城市中的公園，商店的牆壁等等，要把這個整個城市都變成為自己的巨大的油畫布。

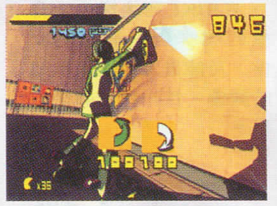




○在街上塗鴉

遊戲的人物

整個遊戲的人物設計，是採用了動畫式的設計，但不知道為什麼會被稱為立体的新技術(MANGA DIMENSION)去表現人物的趣怪做型和性格，而背景方面會以多邊型的手法去表現，而SEGA是很善長表現和發揮這一類所謂硬派的動作遊戲，使用這樣的角色在VIUSAL的世界去盡量四周圍去亂闖一番吧。



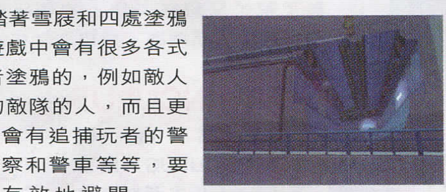


○人物的設計很特別

去偷聽敵人和警察的通訊

在遊戲　並不只是踏著雪屐和四處塗鴉那麼簡單的，因為在遊戲中會有很多各式各樣的人物會阻礙玩者塗鴉的，例如敵人會向玩者作進行阻礙的敵隊的人，而且更會有追捕玩者的警察和警車等等，要有效地避開敵隊和警察的阻礙，便一定需要一些法寶了，而這法寶便是盜聽的收音機了，用收音機去把敵人的對話盜聽，便會知到敵人和警察的位置，那樣便可以避開他們了。



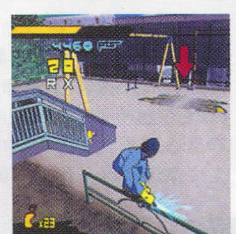


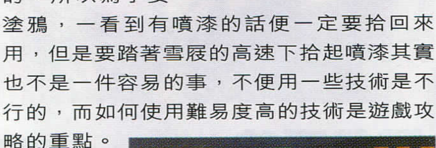


○被警察和警車追捕

要塗鴉便要搜查

踏著雪屐在街上四處飛馳和搜查可以塗鴉的地方，看見印著有記號的地方便可以進行塗鴉了，但是單單是找到地方是不能進行塗鴉的，必須還要用噴漆的，所以為了要塗鴉，一看到有噴漆的話便一定要拾回來用，但是要踏著雪屐的高速下拾起噴漆其實也不是一件容易的事，不使用一些技術是不行的，而如何使用難易度高的技術是遊戲攻略的重點。









○找到一些可以塗鴉的地方

踏雪屐的技術

在遊戲中玩者踏雪屐的各式各樣技術可以完全地重現在遊戲中，快速踏著雪屐在牆邊跳起，上樓梯和跳過物件等等，還可以在人家的屋簷上飛過，什麼做不到的動作也可以做到了，當然如果可以一口氣地完成多個難度高的動作會有更高的分數，但是如果不用一些簡單的技術的話，有一些的地方是去不到的。





○一邊踏雪屐一邊塗鴉

遊戲的城市

遊戲的舞台是一個很像是東京的地方稱為TOUKYOTO的城市，會有一些繁華街道和建築物，和涉谷有一些相似，不過現在只有一些很少的圖片公開了，有關這遊戲的最新情報請繼續留意本刊的介紹。



○有些繁華的街道





○也有一些民居地方

TEXT BY隨風



DC	發售商：SEGA	
	發售日：預定夏季	
	售價：未定	容量：未定
ACT		

青之六號 歲月不待人 ~TIME AND TIDE~

當城市沈沒於海中



「青之六號」來喇－



不知道大家有沒有看過動畫的青之六號呢？現在它終於出現在遊戲機上，而今次就出現在DC上，不知道遲些有沒有機會出現在其他機種上呢？先説回遊戲吧，今次的故事背景在OVA前，主角當然就是速水鐵了。

我要新大陸呀！－



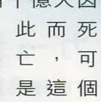
因為人口不斷地增加，而海洋的手位又日漸上升，土地漸漸不敷應用，所以世界各地的人民都希望可以找到一個新的世界。因為這個原因，便創立了一個超國家組織「青」，參與的國家都會派出潛水艇四處觀察，以找到新的土地。而主角正是其中一員，四處找尋海上都市是他的責任，可是後來因為受傷而退出了「青」。

遊戲點玩先？－



既然是找尋海上都市，那麼遊戲的舞台當然就是深海了啦。各位要駕著戰鬥艇四處探索找尋資料。為什麼要戰鬥艇？因為海中有很多危機是不易發覺的。例如不同類型的海洋生物，他們大多為了保護自己而屬有攻擊能力，例如有放電能力的電氣魚。而探索的時候除了可以找到有關土地的資料外，有可能還會找到寶物或有用的東西，這些物品在將來可能非常有用。

要如何賺錢？－





在海岸線後的港灣有一個叫做「水沒都市」的地方，而這地方真點奇蹟的感覺。水位不斷上升，己有十億人因此而死亡，可是這個地方于但沒事，而且還很安穩地在經營商店。玩者可以在這裡購買資料，武器等東西。不過買東西可不是免費的，不過要有錢也不難。只要玩者接一些工作，做好後就會得到報酬了。

這是兩棲類動物嗎？－

在主角的世界中，應用遺傳子工學研究可説是權威。把兩種因子合成後得出一種新人類，這種新人類在水中也可以呼吸，而且身體亦可以作武器使用，其身上的武器是以小型機動兵器的母艦作為藍本。到底，這種研究是幸或不幸？對人類來説，這又是否好事呢？

有關OVA－

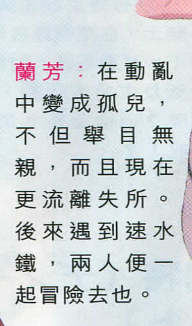


「青之六號」這套動畫只得四隻，在本月25日就會全部發售。而故事背景是在此遊戲後，而主角方面當然亦是速水鐵，可是其他人亦不再是今作所出現的人物了。內容跟本作相似不過多很多機械戰鬥場面，當中出現的武器有可能在遊戲中也會出現，大家不妨細心留意一下。

介紹‧‧介紹‧‧介紹！－



速水鐵：本來是「青」之一員，而且亦是小型戰鬥艦的開發者。可惜後來因為受到內心的創傷而離開「青」，而且更於世界各位流浪著。



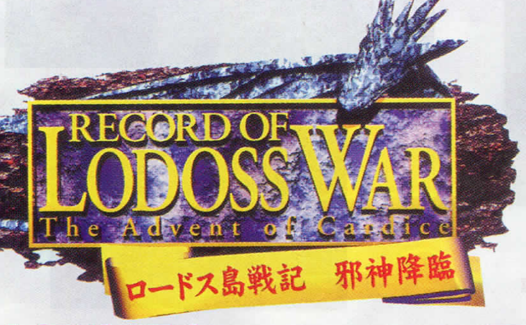
揚春玉：跟海上都市「青之X號」有關的謎之女性。



蘭芳：在動亂中變成孤兒，不但舉目無親，而且現在更流離失所。後來遇到速水鐵，兩人便一起冒險去也。

TEXT：NEMESIS-T00

RECORD OF LODOSS WAR~羅德島戰記 邪神降臨~



DC
製造商：角川書店 售價：6800日圓
預定發售日：6月29日
容量：GD-ROM 記憶：未定
1P／RPG／MEM／對應VGA BOX

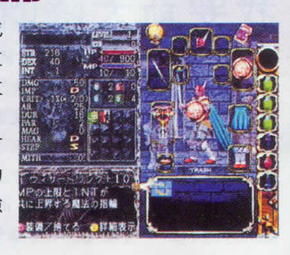
人氣作品在Dreamcast再現



Dreamcast今年有很多非常一流的RPG將會推出，除了其他我們今期也有介紹的作品外，最近又公佈了一隻新作，它就是《羅德島戰記》了。《羅德島戰記》無論是動畫還是小說等都相當受歡迎，今次這DC版使用的故事是原創的，主角不單是原創人物，更是一個失了憶的「死人」！目的是打倒復活的邪神卡迪斯。除此之外，其他原著中的人物也會出場。遊戲已接近完成，現在便介紹一下吧。

死人對邪神

在羅德島的東南方，有一個封印了巨大邪神「卡迪斯（カーディス）」的島「瑪姆（マーモ）」，這邪神在一個邪惡魔術師的力量下開始復活。察覺了這異變的老魔術師華特（ウォート）為了對抗邪神，決定要借助「某名男子」的力量。華特詠唱咒文令一位已死的男子復活，華特說這位復活後沒有了過去的記憶的男子是朋友。



■多種種族一同生活是這世界的特點

以古代文字強化裝備

暫時已知本遊戲的獨特系統是武器或防具等裝備可在它們上面刻上古代文字，文字有多種種類，可提升裝備的攻擊力或防禦力等，而且還有其他效果。另外，當裝備刻上複數的文字而它們可以組成特定的組合的話便可得到原創的裝備。只要玩者不斷嘗試，要造出最強的裝備並不是不可能。

人物介紹

主角

他以比死時年輕的身體復活，因此失去了死前所有記憶。令他復活的華特口中說他過去是一個厲害的戰士，一個勇猛的男子。華特更將一把擁有強大力量的魔法之劍交給主角。

華特（ウォート）

羅德島的「六英雄」之一，是一位賢者，令主角復活後一直在暗中幫助主角戰鬥。他之所以成功令主角復活，全因敵人之一魔女卡娜也有協助。但他為何令主角復活呢？



柏昂（パーン）

沒有特定的主人，是一個自由的騎士，在羅德島各地的戰事中留下了不少英勇事蹟。對於邪神卡迪斯的復活及主角的行動，他會有甚麼反應呢？而他會是主角的同伴還是敵人呢！？

迪多莉特（ディードリット）

屬於妖精中的稀有品種——上位妖精的少女，精靈魔術的能手。熟悉原著的讀者應該會知道她是柏昂的同伴之一。



巴古拿杜（バグナード）

他就是令邪神復活的元兇，擁有各種魔術的才能，為了得到力量而墜入魔道。因此，他曾被所屬的學院放逐。



卡娜（カーラ）

一直在干涉羅德島這500年歷史的魔女，有「灰色之魔女」之稱，現在正和巴古拿杜一同令邪神復活。曾協助華特令主角復活。



人魚の烙印
にんぎょのらくいん

PS	
製造商：NEC Interchannel	
發售中：預定夏季	容量：CD-ROM
售價：未定	記憶：未定
RPG/MEM/	



邪神儀式、變身怪物

STORY





主角─館林圭輔最近與青梅竹馬的美月成為情侶。當二人乘搭飛機往沖繩進行畢業旅行時，悲劇亦因而開始了。二人乘搭的飛機在飛行途中突然墜機，而且墜落在一個連名都不知道的孤島上。那裏是一個植物生長得非常茂盛而遠離日本文化的地方。除了主角和美月之外，在這次空難亦有數名生還者。當大家在互相確認其他人生死的時候，突然受到相信是島上居民的襲擊，而且變成怪身的姿態。受到襲擊而逃走的圭輔他們在途中發現了一位被捉了的金髮女子，而圭輔就決心將她拯救出來。





主角的決定

遊戲中登場人物的對話進行時會分開為故事，和與敵人戰鬥中決定地圖兩大部份。故事中出現的分支全都會在主角─館林圭輔的選擇和行動之後產生變化，當然故事的結局亦會因此而有所不同。最後能否做到Happy Ending全憑主角的決定。

館林圭輔

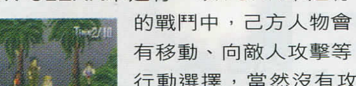
高校三年生的他是一個有點懦弱，亦有優柔寡斷的一面，但心地善良的少年。他最近與青梅竹馬的美月成為情侶。開始畢業旅行的他們二人在赴沖繩途中，因為飛機墜落而捲入了整件事件之中。身為普通高校生的圭輔能否與襲擊的異形戰鬥呢？

中山美月

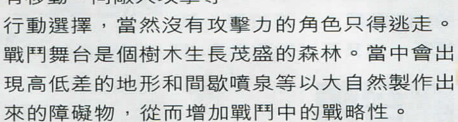
她是圭輔的青梅竹馬兼戀人。與其青梅竹馬的圭輔雖然是個好人，但為了對付她的懦弱和優柔寡斷，因此她會以冷淡的態度對他。在讀書和運動都十分擅長的才女。由於成為了邪神的祭品，令她的身體產生了異變。



戰鬥



這遊戲會以完成STAGE中條件為目的之MISSION CLEAR來進行。以TURN來進行的戰鬥中，己方人物會有移動、向敵人攻擊等行動選擇，當然沒有攻擊力的角色只得逃走。戰鬥舞台是個樹木生長茂盛的森林。當中會出現高低差的地形和間歇噴泉等以大自然製作出來的障礙物，從而增加戰鬥中的戰略性。



艾華度

和圭輔、美月乘搭同一班飛機的醫生，而他好像以前已經知道「魚返島」的樣子。雖然說話令人憎惡，但是個技術一流的醫生。當能力提升之後就可同時攻擊和補助。

達基路

墮機意外現場的島上居民─巴哈路拿人。與襲擊圭輔的族人對立，因為他十分討厭島上那封閉而非人道的習俗，所以他想從島廢掉這習俗。

敵人

遊戲中，圭輔他們的敵人就是巴哈路拿人。墜機意外的現場是個名為「魚返島」的地方，而這個島上的居民都是稱為「巴哈路拿」的部族人民。由於巴哈路拿人是崇拜邪教，所以在儀式中需要祭品。持有劍和弓的巴哈路拿人在變身前是擅長於戰鬥技術，而變身為異形後更是強大的敵人。





史迪詩

Massachusetts州的某大學的考古學學生。經常追隨研究島嶼的祖父。由於她那旺盛的好奇心，令其得到關於島嶼的豐富知識。

海藤玲司

乘搭同一班飛機的生還乘客。由於他很少說話，所以無法知道其底蘊。最初已持有武器的他好像知道墜機事件的原因。





※開發中畫面

TEXT BY MS

BREATH OF FIRE IV 不變的人

RYU與NINA的物語

PS
生產：CAPCOM
發售日：4月27日
內量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
RPG MEM

推出了四集之多的「BREATH OF FIRE」，一直以來都以RYU和NINA當主角，雖然每一集的RYU和NINA都不是同一人，但是這個一承不變的設定-龍族少年及飛翼族公主，卻擁有不少的支持者，究竟今集RYU和NINA會遇上甚麼？

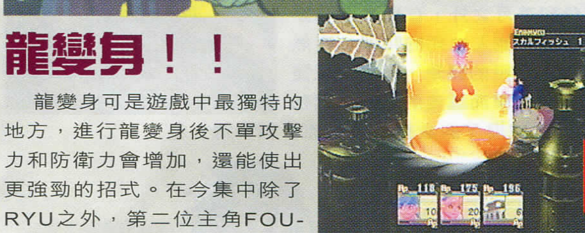
多姿多采戰鬥系統

在每一集的「BREATH OF FIRE」中，主角RYU都可以變身成「龍」的樣貌，這亦是遊戲特色之一。當然今集也不例外。除此之外，更有不少新的要素增加，「合成魔法」、「COMBO SYSTEM」以及「龍召喚」等要素，現在就逐一為大家介紹一下。

龍變身！！

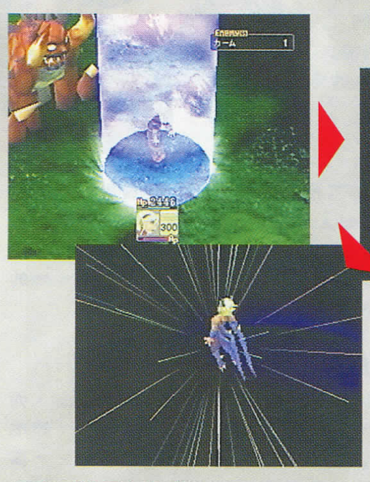
龍變身可是遊戲中最獨特的地方，進行龍變身後不單攻擊力和防衛力會增加，還能使出更強勁的招式。在今集中除了RYU之外，第二位主角FOU-LU也能進行龍變身，究竟二人有隱藏了甚麼關係呢？







◆RYU變身的過程





◆FOU-LU變身的過程

COMBO SYSTEM

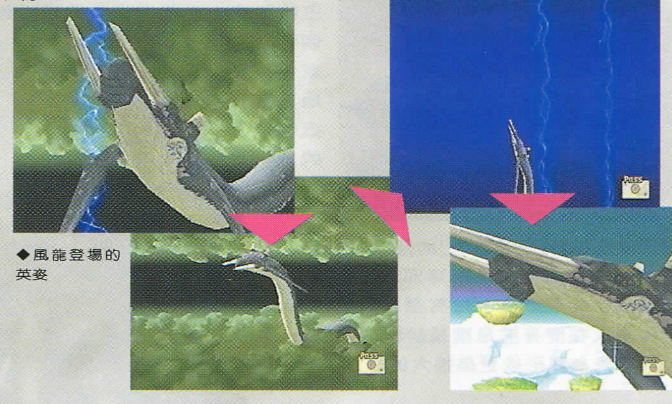
COMBO SYSTEM是戰鬥系統的其中之一，它就如格鬥GAME般，連續2 HIT以上的攻擊就等於COMBO，要進行攻擊COMBO，就必須利用二人的特技或魔法，只要有兩位或以上的角色在同時間使出特技或魔法，在畫面的右上方便會有COMBO表示，若COMBO的HIT數越大，其攻擊力就越高，你又可以做到幾多HIT COMBO。



◆成功使出COMBO

龍召喚

在BOFIV的世界中，有不少龍的存在，如之前介紹過的泥龍和風龍，這些龍均能協助RYU戰鬥，只要在戰鬥時進行龍召喚，就可以召喚出泥龍或風龍來攻擊，他們在戰鬥時出場的英姿，是多麼壯觀啊！



◆風龍登場的英姿

合成魔法

合成魔法可是今集新增系統之一，所謂合成;即是將兩種不同的魔法組合，並變成新的魔法，在遊戲中，主要分為四種不同屬性的魔法，那是火/風/水/土，例如在戰鬥時第一位角色使用土屬性魔法的話，第二位角色則使用火屬性魔法，當兩者的級別是同等時，就會產生新的魔法，威力當然更強。由於不同的配合均會有不同的效果，所以魔法系統就變得更多樣化。



◆當成功使出合成魔法時就會自變另一種魔法



BEARTH OF FIRE IV不變的人
完全攻略本(暫稱)
從最初開始...我相信...
你...究竟在尋求甚麼...
就好像要去那處...
是...另一個不變的人嗎?
不人...並不是這麼簡...
你...是誰...?
全書厚達168頁!!
內容豐富--完整故事攻略
公開極秘資料以及遊戲所有DATA
與遊戲同步推出
4月下旬預定
售價未定
© CAPCOM CO.,LTD.

TEXT：回到過去的追跡者0

BIO HAZARD 0

N64 製造商：CAPCOM
售價：未定
發售日：未定　容量：未定
1P／AVG／MEM

今次介紹主角

在120期我們曾介紹過《BIO HAZARD》的最新作兼前傳《BIO HAZARD 0》，現在終於有進一步的資料公開。除了有關於故事及系統的資料外，今次更會公開那右手有紋身的神秘男子的資料，原來他是一位逃犯。逃犯和特殊部隊成員會如何合作逃出生天呢？而故事設定《BIO HAZARD 0》的事是沒有被記錄，難道又是BRIAN IRONS（《BIO 2》中被收買的警察局局長）的傑作嗎？這一切相信在遊戲推出時便會有答案。

被隱藏的事件

1998年9月，在美國中西部中被廣大的森林地帶包圍的小鎮RACCOON CITY，這市鎮的人類在龐大的製藥企業UMBRELLA所製造的T-VIRUS洩漏下喪屍化，令市鎮成為死城。這前所未見的大災難在新任警官LEON和找尋失蹤兄長的CLAIRE二人的活躍下終算完結。但在這件悲劇背後其實隱藏著某名警官和逃犯沒有被記錄的努力……

新系統介紹

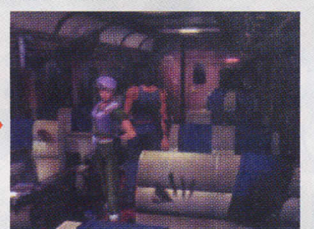
可隨意操作兩位主角



雖然之前任何一集《BIO HAZARD》也有同伴，不過這些所謂的同伴只會在某些特定場面才可使用（例如《BIO3》的CARLOS只能在JILL受傷時才可使用）。而《BIO 0》終於可以自由操作兩位主角，雖然其內容暫時不明，但相信某些場合（例如開啟某些被鎖上的門）是要轉換角色才可處理。







可交換道具

除了可自由轉換角色外，遊戲更可交換道具。除了在MENU中交換外，玩者更可將道具放在地上，讓另一位主角取（雖然喪屍沒有智慧，但放在地上不怕被他們無意中破壞嗎？）。之前已經提過這遊戲沒有道具箱，所以這系統可以代替道具箱的位置。另外兩位主角的能力原來是有點差別，REBECCA注重智慧，BILLY則注重力量，所以BILLY可能會像《BIO1》的CHRIS般不能解決部份謎題（當年的CHRIS便不能彈琴和調製V-JOLT），故此解謎的重任還是交給REBECCA，大威力的武器則交給BILLY讓他對付敵人。



主角介紹

REBECCA

今集的主角之一，擁有卓越的科學知識，是S.T.A.R.S.的BARVO TEAM的新成員，今次的事件是她第一個任務。在所有仍然生還的《BIO HAZARD》人物中，關於REBECCA近況的資料可說是最少的，相信這前傳會有答案。



■ 在攻擊喪屍的REBECCA

■ 擁有卓越科學知識的她，今次這知識相信仍會有一定作用

BILLY

另一位主角，即是那右手有紋身、左手有手銬的神秘男子。原為海軍少尉，在軍警護送途中趁怪物襲擊的機會逃走，為了將陷入危機的REBECCA救出而和她一同行動。被捕的原因是他被懷疑虐殺23人。以他強健體格能否虐殺23人不得而知，但相信他絕對是REBECCA可靠的同伴



■ 這說話已暗示BILLY不是善類。

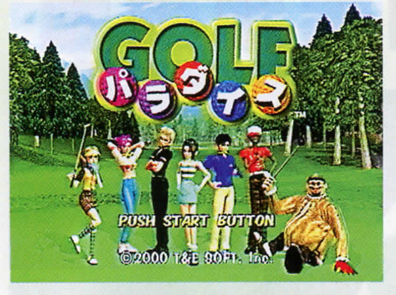


TEXT：悟空

GOLF PARADISE

PS2首隻哥爾夫登場！！

PS2	製造商：T&S SOFT	
	售價：5800日圓	發售日：發售中
	容量：CD-ROM	記憶：500KB
	1~4P/MEM/SPT/DUAL SHOCK 2對應	



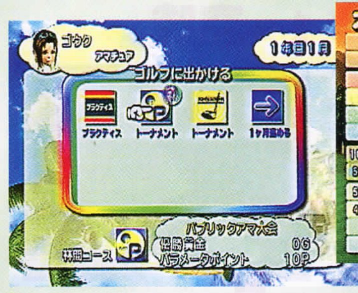




PlayStation 2的首隻哥爾夫遊戲終於推出了，此遊戲的開發相信年紀較大的玩家應該會記適，只要當年曾經擁有過MEGA DRIVE遊戲機的朋友對這名字應該會有點印象，因為她就是曾經為MEGA DRIVE推出過不少運動遊戲的T&E SOFT，而今次她在PS2首次推出的運動遊戲會有甚麼質素？上兩期已為大家介紹過遊戲的體驗版，而這個正式版所有模式亦沒有甚麼分別，所以今次就為大家送上這隻遊戲的玩法介紹。

遊戲玩法

哥爾夫的玩法相信大家都略知一二，現在再給大家來個溫習，一場哥爾夫比賽分開十八個洞，每一個洞都有本身的定點捍，定點捍是一個洞規定要在多少捍內完成，所有參賽者都要在十八個洞內以少於定點捍來完成球洞為目標，當所有球洞打完後只要將十八個球洞的捍數相加起來，那個用最少捍數來完成整個賽事的便是勝利者。



球捍選擇

遊戲設有哥爾夫專門店讓玩者去購買不同球捍或其他種種的道具，不要以為能將球擊得最遠的球捍便是最好用，通常這些距離遠的球捍其控球能力都會比較低，如果在一些狹窄的場地比賽的話便會理大虧，其實選擇球捍最重要的就是它的穩定性，能力一定要平均，就算擊球距離不夠對手遠也不要緊，因為對手隨時也有可能因為想打出超過力度的球而失手，一次失手便是玩者反寢的機會，不過這也是對初學者說的話，如果是高手的話則另作別論。





順風順水

能否在一個洞以低於定點捍完成，基本上要注意的有以下數項：草的種類、風勢和地面高低，草的種類即是除了第一捍外之後球會到的地方，最好的當然是短草，這是最好打的草類，在短草上打的球除非是自己用錯力度，否則絕不會出現甚麼問題，其次便是石地，甚着便是長草，石地雖然在遊戲中出現的次數較少，不過它的用處有可能比短草更好，因為在一處完全沒有草的平地上擊球會有甚麼困難？而長草在擊球時會因為草過長而將擊球的力度打一個折扣，所以若球不幸落在長草時下次擊球的力度便要調節多一點；另外注意風勢亦是很重要的一環，因為玩者往往可以利用風勢去令球飛的距離更遠，例如在風勢是4米風，風向是右前方，玩者便可打出一擊由左向右彎及低捍的球，低捍會令球飛得更高，再加上彎曲的軌道便能乘風飛得比打出力度更遠的距離；最後的地面高低往往是決定能否以低於定點捍完成球洞的關鍵，就以球洞附近的果嶺為例，如果落在一平坦的草地便不須去調較任何角色便可將球打出，假若球落在一高一低的草地時便要花很多心機才能才球打進洞，總括來說只要留意以上數點在進行比賽時便會得心應手。







TEXT：MARKS

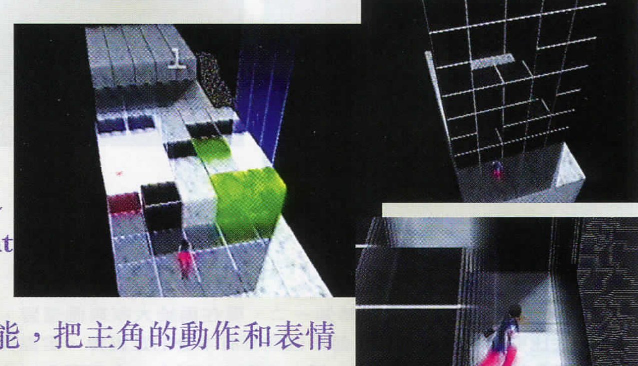
IQ REMIX+~intelligent qube~

大家做個聰明人的測試



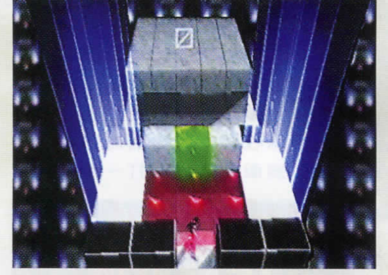
PS2	製造商：SCEI	
	發售日：發售中	售價：5800日圓
	容量：CD-ROM	記憶：34 KB
	ETC/2P/MEM	

開發不少智力遊戲的SECI終於推出了被受好評的《IQ》系列最新作—《I.Q REMIX+~intelligent qube~》。雖然今集不像前作有多位角色選擇，但其利用了PS2的圖像機能，把主角的動作和表情顯示得更加細緻。由於基本玩法沒有改變，所以這遊戲的FANS就立即表演自己反應和腦筋的實力了。



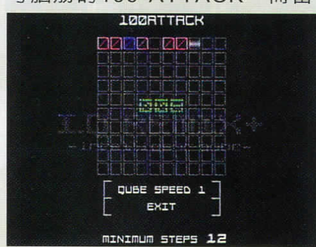
怎樣玩才好

首先遊戲目的是將黑色方塊以外的其他方塊消除。當玩者按○掣時，主角就會在站立的方格進行MARKING，而當其他方塊移到那方格上就可再按○掣，令該方塊得以清除。如果被消除的方塊是綠色的話，之前綠色方塊倒下的方格就出現綠色MARKING，這時按△掣便可以將其發動，而可以消除的範圍更是3格×3格之大。如消除了黑色方塊的話，便會減少一行可行走的方格。這樣玩者就可利用這些遊戲規則來收完成一個又一個的難關。



I.Q.100？

遊戲中除了I.Q REMIX+ MODE之外，亦有一個只考腦筋的100 ATTACK，而當中會共有100個I.Q難關。每個難關雖然都會有方塊的指定步數，但其實不理會這個數字亦可以過難，只是玩者會拿不到PERFECT和EXCELLENT，而證明不到自己的腦筋有多利害，所以這模式就是有着豐富的挑戰性。

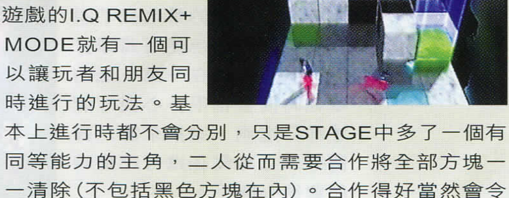


同心協力

由於遊戲的目標只是消除不必要的方塊，所以當中是沒有二人對戰的模式，不過遊戲的I.Q REMIX+ MODE就有一個可以讓玩者和朋友同時進行的玩法。基本上進行時都不會分別，只是STAGE中多了一個有同等能力的主角，二人從而需要合作將全部方塊一一清除（不包括黑色方塊在內）。合作得好當然會令遊戲變得容易，多了一份趣味，不過只要其中一個消錯方塊，便禍及另一人，而導致反目成仇。



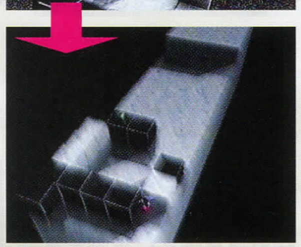




ACTION 1~空隙

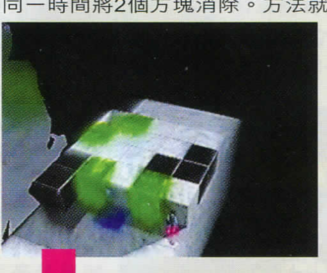
方塊移動而形成斜面的情況下，方塊倒下之前方塊與方塊會形成一定程度的空隙，只要主角斜線行走就可通過，而且正、反兩面都可使用這方法。這樣主角即使遇上被黑色方格包圍的方格，也不用擔心和浪費時間。

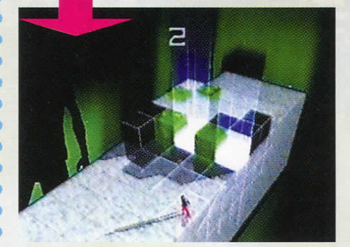




ACTION 2~2個消

2個消就是當方格倒下時（在方塊移動一步之間），同一時間將2個方塊消除。方法就是利用維持消除狀態的剎那間，首先在其中一個前面進行MARKING，當方塊倒下的瞬間按下○掣，令MARKING進入消除狀態，同時在另一方塊倒下時在其將倒下的方格進行MARKING後便可成功，不過這個動作就會比較危險。

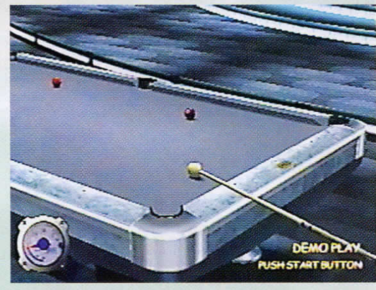




大幅強化的真實桌球遊戲



這著名的桌球遊戲的續篇，現在終於在PlayStation2上登場。在PS2的強大機能下，畫面質素不但十分之高，球的動態、光影等亦可造得更逼真。至於遊戲本身，雖然桌球有一定難度，但是遊戲中依然設有LESSON MODE讓玩者好好練習；而遊戲模式非常多，近乎已包含任何一種桌球遊戲(NINE BALL、EIGHT BALL等美式桌球)，又有類似PUZZLE GAME的FROZEN GAME。喜歡桌球的玩者不容錯過。



操作方法

3D View Mode

按鍵	功能
↑／↓	鏡頭上升／下降
←／→	球棒(CUE)向左轉／向右轉
□	按著不放再按方向掣可調教撞點(擊球點)
×	撞點回到中央
△	進入Top View Mode
○	進入Shot Mode
L1	視點放大
L2	視點縮小
R1	按著不放再按方向掣調教球棒的角度
R2	按著不放再按方向掣移動手球(白色球)

Top View Mode

按鍵	功能
←／→	球棒(CUE)向左轉／向右轉
□	按著不放再按方向掣可調教撞點(擊球點)
×	撞點回到中央
△	進入3D View Mode
○	進入Shot Mode
L1	顯示的球(其他顏色的球)的編號
R1	按著不放再按方向掣調教球棒的角度
R2	按著不放再按方向掣移動手球(白色球)

Shot Mode

按鍵	功能
↑／↓	減少／增加射球的力度
○	按著不放可增加射球的力度，放手再按○是射球
×	離開Shot Mode

FROZEN GAME

頗有PUZ味的模式，這裡共有五十版，玩者必須將球射到FROZEN BALL附近，但FROZEN BALL不可被擊中。每射一球(完成一版)電腦會給予評分，若果愈接近上述要求便會加分，相反則會扣分。



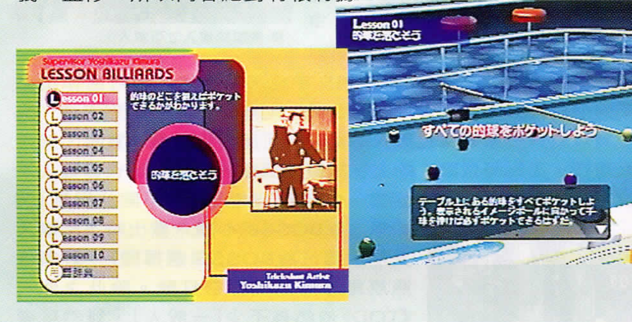
FREE PLAY

的確非常自由的模式，球的位置可自由決定，又沒有規則，絕對是練習用的模式。

多姿多采的模式

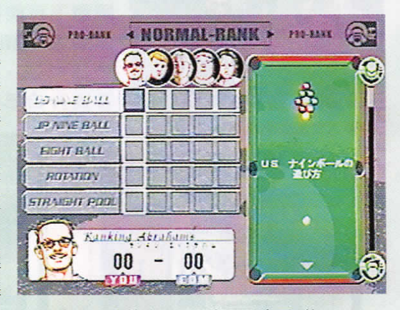
LESSON BILLIARDS

前作大受好評的模式，經大幅強化後再度登場。這模式準備了10個課程，全是一些在打桌球時非常有用的技巧，每個課程的遊法是依照一定條件將所有的球射進袋中。課程途中玩者可在PAUSE時的MENU中找出更多的關於課程的提示(DETAILS或DIC)，亦可中斷遊戲回到課程選擇畫面。由於這遊戲由一位頗為有名的職業桌球手木村義一監修，所以內容絕對有根有據。



VERSUS GAME

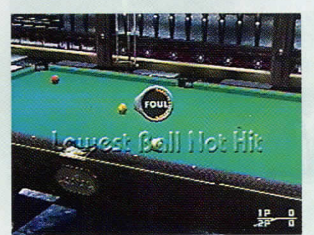
表面上是一般的對人戰模式，實際這模式包含了挑戰各電腦角色或以實名登場的職業球手的正式比賽模式。決定了自己的名字後各位可先在MYCUE中選球棒或在MYROOM選房間(即背景)，之後便可選擇Panel Bingo選擇對手及規則，初段只能選擇五位原創人物及五種規則。完成一定條件後便可選擇更多人物。



US NINE BALL：其中一種NINE BALL，這裡射9號以外的球時必須由編號最小的球開始，而如果任何一方先將9號球射進袋中便是勝利。

JP NINE BALL：規則和US大同小異，分別在於3、5、7、9號球有分數。同樣在射9號球進袋的一方便是勝利者。

EIGHT BALL：特點是球分為SOLID(1~7)和STRIPE(9~15)兩組，雙方亦會分為SOLID和STRIPE，SOLID的一方只能射SOLID的球，STRIPE的一方只能射STRIPE的球。當任何一方將自己的球全部射進袋中便可射8號球，先將8號球射進袋中的一方便是勝利者。



ROTATION：將球由小至大順序射進袋中便可，每一個球的編號即是分數，所有球也進了袋時分數較高的一方便是勝利者。

STRIGHT POOL：和ROTATION大同小異，主要分別是這裡每一個球的分數也是一分，但FOUL會扣分，連續三次FOUL會扣15分。

文：打字白痴追跡者0

鍵盤＝恐怖的殺戮兵器！

DC	
製造商：SEGA	售價：4800日圓
發售日：發售中	容量：GD-ROM
記憶：22 BLOCKS	
ETC／1~2P／對應VGA BOX／必須使用Dreamcast • Keyboard	



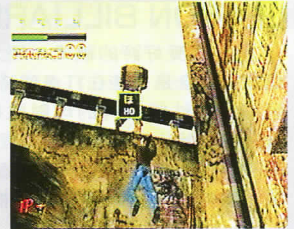
SEGA著名的射擊遊戲《THE HOUSE OF THE DEAD》(以下簡稱《HOD》)相信有不少讀者曾經玩過，但如果有一日製作人員將這遊戲改成打字遊戲會怎樣？《THE TYPING OF THE DEAD》(以下簡稱《TOD》)便是答案。遊戲表面上是《HOD2》，但玩法竟由槍擊變成依照畫面的指示打字，更邪的是過場片段的人物不再拿槍，而是拿着鍵盤，還背負着一台DC！不過邪門還邪門，這遊戲非常適合想學打字的讀者。



■ 單看這片段可能以為這是DC版《HOD2》

■ 鍵盤＋DC！？好邪呀！

邪門玩法



■ 要盡快輸入才可救人

話就話變了打字遊戲，但玩法並不算難。畫面中每位敵人會有一段文字，只要儘快正確輸入這段文字這敵人便會立刻死去，這遊戲設有輸入英文字的羅馬(ローマ)拼音和輸入日文字的假名(かな)兩種輸入法，玩者可依照自己的能力作出選擇。如果面對多個敵人時，由於每個敵人第一個文字也不同，所以可輕易作出選擇，不過選擇後如果要改變目標便要按ESC解除鎖定。說到這裡，大家可能會以為只要緊記每位敵人的文字便可應付這遊戲，實際上這方法不太可行，因為每位敵人的文字其實是隨機的，每次玩也會輸入不同的文字。而BOSS戰則更麻煩，每版BOSS也會有不同的規則(例如第二版BOSS的心臟未露出時不能輸入文字、第三版BOSS是選擇題)，必須依照規則才可順利把它打敗。除此之外，《TOD》依然有不少「一般人」，雖然玩者絕對不可能把他／她殺死(因沒有文字)，但這亦變相令輸入文字的時間減少了。總括來說，要順利完成遊戲便要好好練習提升自己的技術。



■ 敵人多便要隨時準備按ESC

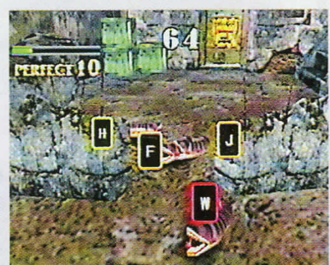




■ 每次玩也會有不同的文字

模式介紹

ARCADE MODE



和街機版一樣分為TRAINING(トレーニング)和STORY(ストリー)。TRAINING的目的是在180秒內完成版面，沒有體力限制，被擊中會扣5秒，完成版面或時間用盡便會GAME OVER；STORY的故事和《HOD2》時一樣，最大的分別是可以選版，但最終版「原罪」要先完成頭五版才可進入。



ORIGINAL MODE



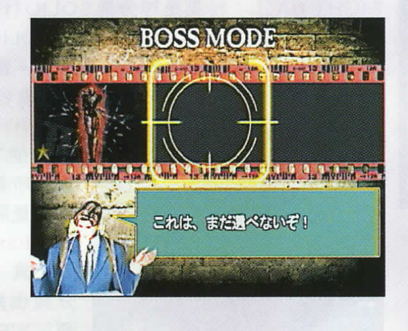
DC版的原創模式之一，和DC版《HOD2》類似，大家都是有不少街機版沒有的道具，不過《TOD》中玩者可以最多取四種道具，玩者更可按F1~F4(視乎位置而定)任何一個掣立即使用。而當以特定條件完成版面時會得到一個金幣，但作用暫時未明。

TUTORIAL MODE



一流的原創模式，這裡JAMES會教各位玩者打字的基本技巧例如不看鍵盤按掣的「TOUCH TYPING」。各位初學者最好先來這模式練習一下(上堂？)。

BOSS MODE



和《HOD》一樣，這模式可以自由選擇挑戰那一位BOSS，但最終BOSS暫時不能選擇。

DRILL MODE



DRILL的意思是反覆練習，這裡準備了多種裡面供大家練習速度、反射神經、準確度等等。

TWINKLE STAR SPRITES

DC	製造商：SNK	
	售價：2800日圓	發售日：發售中
	容量：GD-ROM	記憶：4 BLOCKS
	1~2P／STG／MEM／對應ARCADE STICK、震動PACK、VGA BOX	



充滿PUZ成份的STG

相信各位已玩過不少射擊遊戲了，各位是否覺得射擊遊戲有點新意欠奉呢？這也難怪，因為大部份射擊遊戲的玩法也是控制自機將所有敵人消滅。但其實當中也有不少充滿創意的作品被人遺忘了，《TWINKLE STAR SPRITES》便是其中之一。現在它在DC再次推出，各位有沒有興趣重溫這被遺忘的作品呢？

遊戲特色

既然剛才已提到這遊戲和一般的射擊遊戲有別，那麼實際分別在哪裡呢？首先它雖然可以雙打，但這所謂的雙打並不是合作，而是對戰！即使各位玩單打也會有一名電腦控制的對手和玩者對戰，所以遊戲的主要目的不是消滅畫面所有敵人，而是將另一「場地」的對手打敗。至於攻擊對手便要利用和PUZ遊戲常見的連鎖頗為相似的「連爆」，一定次數的連爆後便會製造出「攻擊嘍囉（用作攻擊的嘍囉）」甚至BOSS到對手的場地攻擊或阻礙對手。



攻擊方法

對付嘍囉



一般嘍囉的對付方法和一般的射擊遊戲一樣，只要不斷向它射擊已可。不過以一般射擊攻擊始終效率不足（因為嘍囉的耐久力並不是每隻也一樣），故此遊戲亦設有儲砲和大彈（BOMB）這兩種同樣型遊戲常見的攻擊。儲砲是一種有貫通能力的強力射擊，敵人眾多時便能發揮其威力；這遊戲的儲砲是有LEVEL（是否比彩京的《STRIKER1945 II》更早使用此系統則不得而知），高LEVEL的儲砲除了有更高的攻擊力外，更會立刻放出攻擊嘍囉甚至BOSS到對手的場地。至於大彈和同類型遊戲一樣有限彈數，但攻擊力和攻擊範圍都十分大，加上使用時自機會有無敵時間，是用作緊急回避的攻擊。

對付對手

要對付對手，首先要知道何謂連爆，遊戲中每種嘍囉耐久力是不同的，而嘍囉爆炸時產生的爆風有攻擊力（攻擊力視乎該嘍囉的種類而定），故此鄰近嘍囉被爆風波及而爆炸便是連爆。製造了一定次數的連爆後便會放出攻擊嘍囉甚至BOSS到對手的場地，對手當然不是不可反抗的，只要攻擊嘍囉被攻擊至一定程度後便會返回另一場地攻擊放出攻擊嘍囉的一方；而BOSS除了可用一般攻擊將它擊退外（但很難），當受害者可以放出BOSS時已放出的BOSS會逃掉。所以平衡方面絕對沒有問題。

主要模式介紹

STORYMODE（ストーリーモード）



即故事模式，可能因設有故事的關係，這模式只能使用主角LOAD RUN（ロードラン）進行遊戲，所以若果玩者要用其他角色甚至隱藏人物進行遊戲便要選擇CHARACTER MODE（キャラクターモード）或對戰MODE（たいせん）了。

OPTION

改變各種設定的模式。這遊戲可改變的設定有很多，除了難度及玩者的殘機數等等常見的設定外，更有不少非常有趣的設定。「BGM MODE」可將遊戲的背景音樂改變，DC版依然保留了NGCD版的音樂。「LANGUAGE」是NEOGEO遊戲常見的選項，可選擇的語言同樣是日文、英文和西班牙文。「GAME SPEED」其實應該解作處理速度，因為三者的遊戲速度分別不大，但是若這項是NEOGEO或68000-10MHz便會出現「拖慢」的現象。

隱藏人物使用法

DARK RUN

將CURSOR移到MAVIOUS（メヴィウス）親衛隊處按↓4次以上後按任何掣決定





MAVIOUS

將CURSOR移到MAVIOUS（メヴィウス）親衛隊處按↑4次以上後按任何掣決定

MEMORY（メモリー）女王

將CURSOR移到LOAD RUN處按↓4次以上後按任何掣決定

SPRITES（スプライツ）

將CURSOR移到LOAD RUN處按↑4次以上後按任何掣決定



TEXT:SAKURA KI

SEGA SPORT在DC上開發的第一個籃球遊

DC	
製造商	SEGA
發售日	發售中
容量	GD-ROM　價格：5800日圓
SPT/VMS/震動器	



SEGA SPORT一所以來所做的SPT遊戲也很多，而且水準很好，而進入DC時代之後也推出過一些評價很高的遊戲，如《VISUAL STRIKER》、《GET BASS》和《SEGA GT》等等的運動遊戲，現在再開發籃球遊戲。

《NBA 2K》是否《VISUAL NBA》？

其實兩個遊戲是沒有關係的，《VISUAL NBA》是街機遊戲，而《NBA 2K》是一個專為DC而開發的籃球遊戲，而無論畫面以至操作也完全有很大的分別，前者因為是街機的關係所以操作很簡單，後者因為是家用機的作品，所以有很多細緻的設定，等筆者為各位介紹這遊戲的內容。

遊戲的畫面

雖然遊戲的畫面未及街機《VISUAL NBA》那樣漂亮，但並不等如它不漂亮，因為無論場地，球員，領隊和球証等，都以漂亮的3D技術表現出來，每個球員的樣貌，神情和眼神也是非常細緻，每一個球星的樣貌一看便可以知道，絕對和一般的籃球遊戲相同，而且每一支球隊的樣貌也和真實的資料一樣，真是令人大吃一驚，就連場邊的觀眾也做得很細緻。

◇遊戲的畫面是現時家用機中最漂亮



◇遊戲的Opening不是CG播片但效果不錯



◇入樽的畫面不比街差

◇暫停時候的畫面都很細緻

最細微的設定

在這一隻遊戲會有很多的細微的設定，例如Season和Playoffs比賽中會有受傷的情況，還有体力的系統令玩者不可以恃續加速等等，還有創造球員和球隊所要設定的東西十分多，真正可以讓玩者更細緻地創造自己的新球員和球隊了，但筆者最喜歡的是可以四人作賽的設定，因為可以用來招呼朋友作對罵戰了。

◇卡爾瑪龍的樣貌做得很細緻

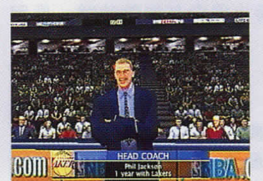


◇連波鞋也可以自由選擇

NBA比賽的氣氛

遊戲完全充滿了NBA的氣氛，由開始進入到去球場的時候，已經好像在看現場比賽一樣，首先逐個介紹作客的球員和領隊，當到介紹主場球員的時候，更會有煙花和激光，在比賽的進行時，會有很多籃球遊戲沒有的犯規系統，一些FOUL IN、FOUL 3分球和NBA獨有的罰球，全都會在遊戲中出現，雖然遊戲中的資料是1999年的，但球星在各球隊的變動不是太大，如果比賽中有一些精彩的入球時，會有精彩的重播，很有看球賽的感覺，NBA玩迷一定不可以錯過。

◇湖人隊的巨人奧尼爾



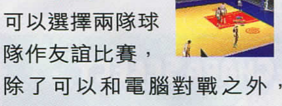
◇前公牛隊的積遜教練，NBA迷一定記得

遊戲的模式

Practice——遊戲的練習模式，可以選擇球隊一起練習，對於初學者可以熟習一下操縱的方法。



Exhibition——可以選擇兩隊球隊作友誼比賽，除了可以和電腦對戰之外，還可以和朋友一起作賽，最多可以四人一起比賽。



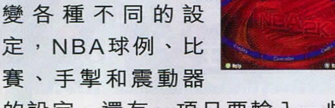
Season——NBA的常規賽，和其他的球隊爭取最多82比賽場的勝利，取得好成績的便可以進入NBA的季後賽。



Playoffs——NBA季後賽，會有一共16支球隊，以淘汰賽的型式進行，除了第一回合以5盤3勝之外，之後便以7盤4勝來決勝負。

Quick Start——和電腦進行比賽的模式，不需要選擇任何項目，只要一按便進入比賽，兩隊也是隨機選擇的，玩者一定是主場的。

Options——可以轉變各種不同的設定，NBA球例、比賽、手掣和震動器的設定，還有一項只要輸入一些Code，便可以有各種不同的隱藏事件。



Customize——可以自由創造選手和球隊的模式。

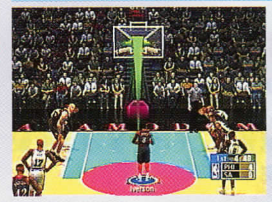


遊戲的操作

按掣	攻擊時	防守
A掣	傳球	選控制球員
B掣	運球過人	盜球
X掣	射球	拍走對手射球
Y掣	顯示傳球目標	立即控制籃底的球員
L掣	加速	加速
R掣	背向敵人	
ANALOG掣	控制球員	控制球員
十字掣	改變進攻陣	改變防守陣

特殊技

按掣	攻擊時	防守
十字掣加L掣	單擋	雙人防守
十字掣加R掣	半空拍球入籃	立即犯規



◇射罰球時要L和R掣一起按再按射球掣



◇可以直接傳球、由1至5號位以ABXYR表示

By: Sakura Ki



光榮的《WINNING POST》系列在日本一向也很受歡迎的，因為比較其他廠所開發的育成賽馬遊戲，《WINNING POST》可以說得上資料比較詳盡，育成部份和賽馬部份的比較平衡，所以這一隻遊戲可以出完一集又再出一集，現在這系列的最新作《WINNING POST 4 PROGRAM 2000》已經推出了。





一隻長青的育成賽馬系統最新作

設定最完善的育成賽馬

並非是只擁有最強馬的魅力，而是由生產到育成、開設牧場、購買繁殖牝馬(雌馬)、安排牡馬(雄馬)打種等等的事情，等待幼駒出世後、訓練它出賽、成為最強的賽馬，整個大歷程上的每一個細節也設定細微，而且賽馬的方面的資料也十分齊全，所有日本本地的GI、GII、GIII和重賞等賽事也有，連外國的一級賽事也會在這遊戲《WINNING POST 4 PROGRAM 2000》中登場。遊戲中有一個模式是可以讓玩者和朋友以自己所育成的馬匹作對戰之用。



○馬主拉頭馬



○比賽時會有旁述

有馬櫻子教你做馬主

在進入遊戲時由等一集已經成為玩者的秘書有馬櫻子小姐引導玩者登記成為馬主，首先要輸入一些個人資料、姓名、生日等，然後會問玩者要不要使用冠名(是用作改名之用，馬名的一部份)，如果需要便要輸入，之後要選擇秘書，只有兩位小姐可以選擇，再之後要求秘書如何稱呼玩者，如果沒有問題便正式成為馬主。

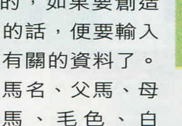

○有各式各樣的人和玩者溝通


○有馬櫻子小姐會幫玩者登記成為馬主

設計彩衣和創造種牡馬

要和自己日後的主戰騎手設計彩衣，可以有多種款式和顏色給玩者選擇，之後便可以創造原創種牡馬，因為這不是一隻可以出場賽馬，而是用來繁殖用的雄馬，玩者可以不創造也沒有問題的，如果要創造的話，便要輸入有關的資料了。馬名、父馬、母馬、毛色、白徵、體格、適合距離、各項能力、成長種類、過去所得過的賞項和賽跡等等、一隻原創的種牡馬誕生了。


○設計主戰騎師的彩衣

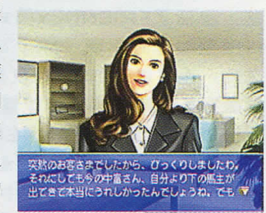



○種牡馬的各項能力由玩者決定

PS UPDATE 版和 DC 全新版

在數月之前光榮已經在PS之上推出過《WINNING POST 4》，現在所推出的是UPDATE版，UPDATE的部份包括了全新的馬匹，人物和比賽的資料，也對應2000年的賽事，而且1999年的重賞名馬和種牡馬等等最新的資料也會登場，還有可以自己創造一隻原創的種牡馬，其能力，血統，賽跡，以至體形等等也可以由玩者自行決定，而PS更加可以對應POCTET STATION玩迷你遊戲來進行訓練,這樣玩者無論到了那　也可以訓練馬匹了；而DC因為之前沒有發售過《WINNING POST 4》，所以這次推出的是全新DC版遊戲。


○玩者的馬場


○玩者的秘書

遊戲的基本流程

其實遊戲的基本流程是分為平日部份和比賽日部份兩種，一週會有這兩部份，平日的部份開始時會有一些事件，如果沒有便直接到選擇指令，可以選擇指令看馬的資料，人物和一些比賽有關的資料，也可以看本週的報紙，要SAVE和LOAD資料可以在機能的一項進行，當所有事情都完成之後可以選擇NEXT進入比賽日的部份了；進入了比賽日玩者和秘書會到馬場看比賽和買馬券，要注意如果最初的時候因為只會設定看自己的馬匹比賽，最初沒有馬出賽的關係，所以會不去馬場的，因此便不能買馬卷來增加收入，如果要進入馬場的話便要在機能一項的環境設定中GI和重賞也選擇ON便可以每週也進入馬場。


○比賽末段的最後轉彎入直路


○馬匹在沙圈的狀況

DC版和PS版的分別

《WINNING POST 4 PROGRAM 2000》的DC版和PS版其實是沒太大分別，OPENING、畫面、人物和系統各方面也是一模一樣的，最大的分別是PS版會對應POCKET STATION進行迷你遊戲，而DC版不能對應VMS進行迷你遊戲，這相信只有DC的玩者會較為失望，但如果喜歡這遊戲的話也是不能錯過的。

另外PS版是可以對應之《WINNING POST 4》的SAVE DATA的，所有馬和人物，金錢也可以在這遊戲中對應。

○PS版可以對應POCKET STATION


○每年年尾也有發表各項得獎的人

TEXT：SAKURA KI

一隻打正中田英壽的旗號的足球遊戲

FIFA 2000 EUROPE LEAGUE SOCCER

PS
製造商：E.A.SPORTS
發售日：發售中
容量：CD-ROM　價格：4800日圓
SPT/MEM/對應分插器



自從日本的國寶級球星中田英壽到了意大利甲組聯賽貝魯架越踢越好，最近還轉會到實力更強的羅馬效力，而EA SPORTS最近推出的《FIFA 2000 EUROPE LEAGUE SOCCER》的足球遊戲，便是以中田英壽的人氣而推出的，所以相信在日本的中田英壽FANS一定會注意的。

集合了歐洲14個聯賽在一身的足球遊戲

一直以來足球遊戲是運動遊戲的熱門作品，而大多數的家用機推出的足球遊戲大多數是以世界盃的形式，或者會以J-LEAGUE形式開發遊戲，除了一些美版的足球遊戲之外，很少會以歐洲聯賽和球隊開發遊戲，而現在EA SPORTS開發了這個以歐洲的14個聯賽和盃賽的足球遊戲《FIFA 2000 EUROPE LEAGUE SOCCER》，香港的大多數球迷心目中歐洲球會受歡迎情度遠比J-LEAGUE為高。


◇紅魔鬼萬聯對巴塞羅那


◇很少遊戲以歐洲球會為題材


◇足球是世界最受歡迎的體育運動

遊戲的系統

這一隻遊戲的系統可以稱得上非常豐富，包括了FRIENDLY模式，可以讓玩者自由選擇球隊對戰，除了可以和電腦對戰之外，也可以最多8位朋友參與比賽，還可以選擇不同年代的老牌球星隊作賽；在盃賽模式中可以選擇世界盃模式,ECC(歐洲足協盃)和EFA(歐洲冠軍球會盃)這三項現實有的比賽，而且玩者還可以自行創作盃賽和聯賽呢；玩者可以在SEASON模式中選擇歐洲14個聯賽中的其中一個聯賽進行遊戲，當中也一定包括了熟識的英格蘭超級聯賽，意大利甲組聯賽和西班牙甲組聯賽等等，7大歐洲主要聯賽也在其中；最後還有的是訓練模式，玩者可以進行練習，項目包括、角球、罰球和界外球，而整體練習也可以，玩者可以在這裡熟習如何操作。



◇雲達斯對利物浦

◇最多八人對戰的友誼賽


◇有世界盃模式可以玩

◇練習可以熟識操作

創造球員

EA SPORTS所推出的遊戲很多時也會加入這個設定的，玩者可以改動遊戲內所有球員的資料和樣貌，而且還可以創造一個全新的球員出來的，而且這遊戲可以連球隊的資料也改變，而且可以管理一支球隊，設計球衣、移籍和購買球員，如果玩者有各聯賽的資料的話，可以把所有的球隊和球員的名字輸入真實的名稱，相信這樣玩起更有親切感呢。

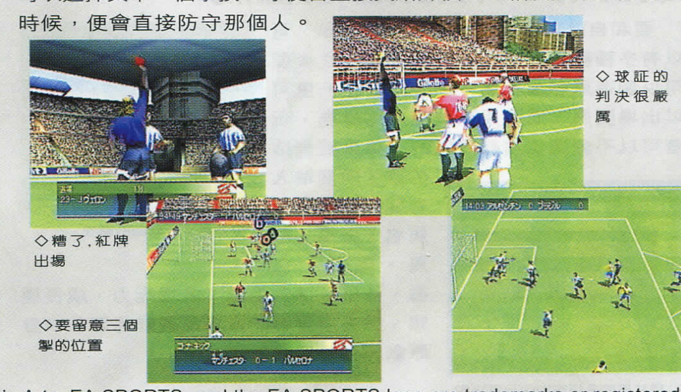


◇球隊的球衣可以自由設計

◇創造球員可以設定很多地方

比賽時要注意的地方

比賽的時候有些地方要注要的，在玩者防守的時間，千萬不要在球証的面前從旁或從後剷球，因為這遊戲中的球証非常之嚴厲，稍有過火的動作時便會立即給玩者的球員紅牌出場，所以一定要小心,還有在一些死球的情況下會出現△○□，如果當時是進攻的時候，玩者可以選擇其中一個掣按，球便會直接交給那個人，相反如果是防守的時候，便會直接防守那個人。


◇球証的判決很嚴厲

◇糟了,紅牌出場

◇要留意三個掣的位置

比賽的操作



按掣	進攻	防守
△	加速	加速
□	長傳	剷球
○	射球	攔截
╳	短傳	轉人防守
L1	直線傳球	龍門出迎
L2	挑波跳起(輕按)/避開攔截(長按)	2人以上防守
R1	控球在腳(長按)	打人
R2	轉身(輕按)/從後挑波(長按)	越位陷阱

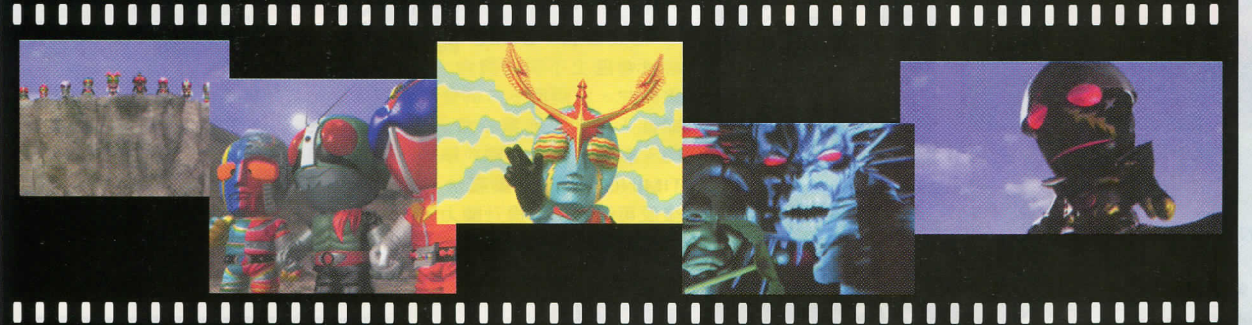
TEXT: IKI

特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝

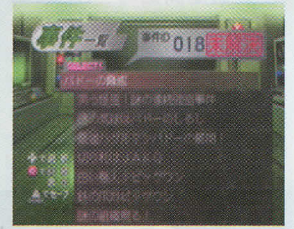
特撮英雄傳說復活！

DC	
製造商：BANPRESTO	
發售日：予定2000年春	售價：未定
容量：GD-ROM	記憶：BLOCK數未定
AVG／對應VMS	

早於以往的《遊戲誌》中，本刊已為大家介紹過有關此遊戲的資料。如今，這隻特撮FANS必玩遊戲終於也公佈了進一步情報。由於此遊戲中的登場角色全是大家耳熟能詳的英雄人物，如幪面超人、閃電超人、電腦奇俠、天地雙龍‥‥等。一群昔日陪伴你我成長的熱血英雄堂堂回歸，在DC的舞台上為人類的和平而與惡黨戰鬥到底！因此，喜歡特撮英雄的朋友絕不能錯過這隻精彩作品。



100個以上劇目



其實早在先前已說過，遊戲中的每一話(劇目)的時間大約只有30分鐘左右，是以遊戲本身就已經很有TV版的風格，而遊戲的故事性亦因此變得更為濃烈。遊戲的總話數據悉超過100個以上！此外，遊戲本身削除了LV UP功能，更加強調身為改造人的主角的強大。

事件發生



遊戲中玩者是可選擇不同任務(「突發性事件」)的，這些任務是會影響到所取得的同伴。每一個任務也是以一話完結方式進行。在進行任務前，玩者可選擇出戰的同伴，只要該角色合乎該項任務的話，有關那名角色的經典對白、名場面便會出現。另外，遊戲中玩者是可替角色裝備各種ITEM，籍此增強各英雄的實力

EXTRA HERO GET SYSTEM



先前已說過，在遊戲的戰鬥中，玩者只須專心一致控制一名英雄，其餘隊員則交由電腦處理。戰鬥中，隊伍最多只可有5名同伴。而在發生「突發性事件」後，玩者可先選擇「事件現場」，然而亦要根據當時狀況來編制出戰。留意在戰鬥時或會有不少EVENT，同時亦留意大家是否有錯失取得新角色的機會。而根據故事分岐，取得的新角色亦會有所不同，這便是「EXTRA HERO GET SYSTEM」。然而，照此方法，是否要完成遊戲多次始能取得所有同伴。

40人以上的HERO登場



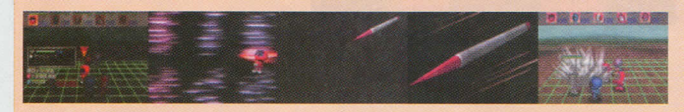
在最初玩者可選擇出戰的英雄實在少得可憐，但隨著戰鬥次數增加，玩者甚至可取得隱藏英雄角色也說不定。據悉，遊戲中40人以上的HERO登场。最後，據悉遊戲是有隱藏劇情的，詳細發生條件未明，但只要滿足一定特殊條件，遊戲中的敵人(如電腦奇俠的宿敵電腦黑魔)更有機會成為主角。

必殺技炸裂！

在CG表現方面，廠方可謂活用了DC的功能，除了OP外，每當遇上角色登場或變身場面或角色使用必殺技時，遊戲中也會以CG動畫表達，以下，就讓我們先睹為快看看遊戲中的CG動畫片段罷！

紅勇士

五勇士(原名：秘密戰隊)隊長「紅勇士」的必殺技之一，紅勇士在戰鬥中使出絕招「YALI BUTE」(原名：ヤリビユート)，召喚出火箭(？)向敵人施以必殺一擊，把其炸裂！



天龍俠

「天地雙龍」的成名必殺技之一，天龍俠在戰鬥中使出絕招「SKY JET變形」(原名：スカイジェット變形)，是一招變身為噴射機形態，從高空向敵人施以必殺一擊，把其炸裂的變形技！



TEXT：MARKS

眼繭
打倒封印王





迷宮

在迷宮裏，DOLL經常會遇上不同的魔物，而當它們接近的時候，畫面左、右兩側下方的警報器就會立刻有所提示。接觸魔物後便會立即進入戰鬥，而當中會以像劍擊那樣的前後移動而進行戰略性的戰鬥。戰鬥中除了物理攻擊外，亦可使用不同效果的魔法，不過需要以TIMING按掣來發動魔法，而準繩度的差異就會影響魔法威力，戰勝後便可得到用來提升能力的IP。行走將會遇上一些有煩惱的精靈，幫助他們就可以繼續故事的發展。

修練

除了迷宮的戰鬥外，結界亦有令能力提升的修練之地——LESSON，分別有魔法等級提升和學習的CODE TRAINING，令DOLL的靈魂產生變化而增加LIFE POINT的SOUL CATCH，以及增加武器使用次數的WEAPON TRAINING。雖然每個LESSON玩法和功能都有不同，但同樣都需要一定的Dream Credit才可進行，而Dream Credit就可在與魔物的戰鬥、破壞陷阱和回收大精靈靈魂後取得。



武器

在遊戲開始時，DOLL只可以使用拳頭進行攻擊，為了提升戰鬥時的攻擊力，所以DOLL需要有武器的協助，可以第一時間向白花姐姐取得第一把武器。雖然每一件武器都會性能上的差異，但同樣會有限定的攻擊次數。當攻擊次數用完後，DOLL的攻擊就會再次變回拳頭，而只可以在返回結界後才能得到回復。



能力提升

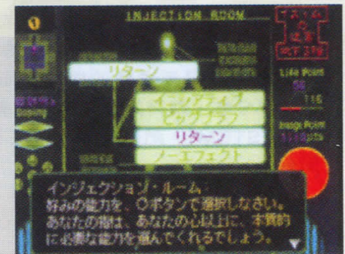
由於DOLL的整體能力是由開始時決定的DOLL能力和大精靈的能力所加起來的總和，而DOLL能力又不能改變，因此之後DOLL就需要依靠從戰鬥、IMAGE TRAINING和CUTUP DUNGEON中取得的IMAGE POINT（IP）令大精靈的能力改變。不過從戰鬥中取得的IP會有點特別，因為IP是不能直接加在DOLL上，所以從迷宮戰鬥所得的IP只是累積，並不是立刻加進入內，而需要回到結界才得到真正的提升，如果在迷宮中戰死沙場，IP又會從新計算。





特殊能力

戰鬥除了依靠平時提升和鍛練所得來的能力進行戰鬥外，遊戲還準備了一種輔助性的特殊能力。當DOLL裝備了特殊能力時，會即時追加戰鬥上或能力的效果。由於DOLL每次只可以裝備四組特殊能力，所以當得到新特殊能力便需要進行交換，不過除去已裝備的特殊能力就要到迷宮地下三樓的INJECTION ROOM進行，而每次都要消耗部份IP。





TEXT：MARKS

DC	
製造商：Global A Entertainment,Inc.	
發售日：預定6月	售價：未定
容量：GD-ROM	記憶：未定
STG/2P/MEM/	

重現二次世界大戰？



《IMPERIAL（帝國）之鷹》的背景是世界而分成大和、VARIANT、TRINSIA、BROKKEN四個擁有強勁空戰軍力的大國，它們為了奪取整個世界的支配權，而不繼續產生戰爭的時代。被派遣到邦交國BROKKEN的主角其實是個大和的飛機師，而故事就講述他和其他同伴與VARIANT、TRINSIA之間的激烈戰鬥。







這個世界是以第二次世界大戰的時代為主題，因此遊戲中出場的所有機種都會依據當時而設定。由於現時Dreamcast只推出以噴射式戰鬥戰為題的射擊遊戲，所以這個遊戲對於喜歡螺旋槳式戰鬥的人來說真是值得期待。



經典戰機

在這遊戲中，將會有很多曾活躍於二次世界大戰的飛機出現。隨著故事的發展，不單戰鬥機，甚至連艦上轟炸機和艦上攻擊機都可以見到。從以下的介紹就可以知道遊戲中4個國家分別使用了哪個實存國家的機種。

太平洋戰爭開戰時的美國海軍艦上戰鬥機。雖然攻擊力不及零式，但防禦力很高。遊戲中是VARIANT的機體。



F4F
Wild Cat

這款英國引以為傲的戰機是史實BATTLE OF BRITAIN中為英國取得勝利的關鍵主角。遊戲中以TRINSIA的軍機登場。



Super Marine
Speed Fire

擁有強勁火力和格鬥戰能力的它是太平洋戰爭開始時，日軍進行快速進攻的主力機體。遊戲主角最初駕駛的戰機。



零式艦上戰鬥機
21型

整個第二次世界大戰裏，成為德國主力戰鬥機的機種。連改良型號也計算在內，德國共生產了33000架。遊戲中以BROKKEN戰機登場。



Messerschmitt
Bf-109

取得真正的勝利



今次遊戲中的故事會分成6章，每一章則會由3~4個MISSION所構成。在MISSION開始前，都會有作戰內容、敵軍分佈等戰前報告；開始後，玩者需要依照作戰內容來進行任務，而出擊前就可以選擇出擊機種；當達成MISSION的完成條件時，戰鬥便會完結，而從破壞敵機數目等資料計算的戰果則會影響下個STAGE的敵人強弱；最後會重播之前的戰鬥情況來進入下一個MISSION，而這就是進行故事的流程。當中的MISSION會有偵察、轟炸、放魚雷、迎擊、掩護類別，而當然任務內容會有所不同，好像在轟炸MISSION就要以轟炸機進行攻擊，就好像將實際歷史一幕一幕地重現過來。





TEXT:MARKS



PS
製造商：TAITO 發售日：發售中
售價：5800日圓 容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
SLG/MEM/對應電車專用手掣

TAITO終於將電氣化火車變回

超越了時代仍然令人感到魅力的蒸氣火車終於以「電車GO！」的系統推出在PlayStation上。由於《電車GO！》操控簡單而容易使玩者得到駕駛火車的吁道，所以這麼多同系列都進行可以改變。相反，蒸氣火車的操控就比電氣化火車還要複雜，所以今次遊戲當中會有電車GO和汽車GO1兩維操作LEVEL。







畫面設定

A.氣壓門

產生蒸氣氣壓轉變就這個氣壓門的操作。使強勁的氣壓壓力改變。

B. 加減瓣

就好像汽車的油門一樣。這個瓣就有調節送往車輪的「蒸氣壓」的數量。

C.

現時蒸氣火車的速度表。需要經常檢查之外，亦可以轉換為數碼顯示。

D. 逆轉機

好像汽車的齒輪。由80~20分為四個階段。數值大代表低速，而小則代表高速。



完全走破
磐越西線
中級
C57-180
新津 10:00:00
津川 10:34:55

鐵道資料館

由於今次以蒸氣火車為主題，所以這個資料館亦同時環繞着古舊的蒸氣火車。當中不但會有曾在日本行駛過的火車簡介，而且亦有關於火車經過的月台附近的風光和特式食品等。不過最初的時候只可以看到其中的一少部份，而且其他隱藏的照片就會在玩者達成某條件下出現。





出發 新津
- 3135m：Drain(隱)
- 2637m：Drain(隱)
- 2285m：警笛(表示)
- 1902m：Drain(隱)
- 1732m：警笛(隱)
- 1180m：Drain(隱)
- 1047m：警笛(隱)
- 538m：警笛(隱)

東新津 通過
- 2219m：Drain(隱)
- 1450m：Drain(隱)
- 1015m：警笛(表示)
- 650m：Drain(隱)
- 570m：限制(45km/h)
- 400m：限制(解除)

新關 通過
- 1029m：Drain(隱)
- 520m：限制(50km/h)
- 390m：限制(解除)

北五泉 通過
- 805m：警笛(隱)
- 445m：Drain(隱)
- 430m：限制(45km/h)
- 350m：限制(解除)

停站 五泉
- 2543m：Drain(隱)
- 1840m：Drain(隱)
- 1320m：警笛(表示)
- 1300m：限制(50km?h)
- 1002m：Drain(隱)
- 1000m：限制(解除)

猿和田 通過
- 1370m：限制(45km?h)
- 1170m：限制(解除)
- 1038m：Drain(隱)
- 448m：Drain(隱)

馬下 通過
- 2780m：警笛(隱)
- 2472m：Drain(隱)
- 1560m：警笛(表示)
- 1234m：Drain(隱)
- 560m：限制(50km?h)
- 468m：Drain(隱)

停站 津川
- 119m：Drain(隱)
- 1404m：Drain(隱)
- 1430m：限制(解除)
- 1670m：限制(50km/h)
- 2248m：Drain(隱)
- 2580m：限制(解除)
- 2830m：限制(50km/h)
- 2955m：Drain(隱)
- 3545m：警笛(隱)
- 4642m：Drain(隱)
- 5090m：警笛(表示)
- 5144m：Drain(隱)
- 5790m：Drain(隱)

停站 三川
- 110m：限制(解除)
- 280m：限制(35km/h)
- 530m：限制(40km/h)
- 1325m：警笛(隱)
- 1700m：限制(解除)
- 1950m：限制(50km/h)
- 2002m：Drain(隱)
- 2705m：警笛(表示)
- 3037m：Drain(隱)

五十島 通過
- 231m：Drain(隱)
- 1160m：限制(解除)
- 1360m：限制(45km/h)
- 1390m：警笛(隱)
- 1840m：限制(解除)
- 2040m：限制(50km/h)
- 2663m：Drain(隱)
- 2855m：警笛(表示)
- 2978m：Drain(隱)

東下條 通過
- 279m：Drain(隱)
- 761m：Drain(隱)
- 1060m：Drain(隱)
- 2150m：限制(解除)
- 2400m：限制(45km/h)
- 2435m：Drain(隱)

停站 咲花
- 210m：限制(解除)
- 310m：限制(40km/h)

BY隨風

一件事件，兩個角色，三隻 CD-ROM



PS
發售商：NET VALLAGE
發售日：發售中　售價：6800日圓
容量：CD-ROMx3 記體體：2 BLOCKS
AVG/MEM/震動手掣

我要你的內臟－



如果有一天，世界真的出現了一個捉打別人內臟主意的人，你會有什麼感覺？害怕？嘔心？驚慌？如果你更要接受追捕他的工作，又會有什麼反應呢？拒絕？接受？這一切一切，將會發生在遊戲當中，而各位的感受，亦會直接顯示在臉上、心上．．而不自知。

故事內容好恐怖－

女性篇：這個屍體好可怕！除了屍體慘不忍睹外，而且內臟竟然不見了！到是犯人是誰？犯罪動機是什麼？實在太可怕了，不敢想像！不過沒辦法，誰叫本人是個女刑警呢？這件事，我管定了！



男性篇：「呼～真閒。」就在閒閒沒事用的時候，一位女性來拜訪。

「我想你幫我找尋一個人。」一張照片出現在眼前。

「OK，我接了！反正沒事做」

「我也會幫助你的！」

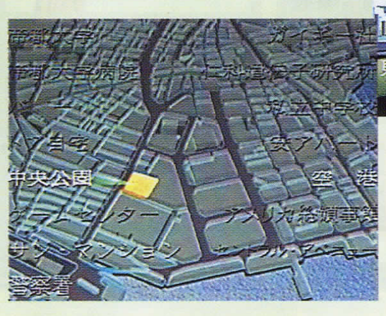
「嘿，你一個女兒家幫得上什麼忙？」

「我一定要去！因為我是記者！」說著晃動身上的照相機。

「OKOK．．」

其實都係跟著劇情走－

遊戲的玩法是每當一個角色玩至一個地步，再不能發現新的事件時，就是轉換至另一個角色的時候。其實說白一點，就是一定要去到特定的地方，發生了特定的事件後才可以繼續玩，不然你就一輩子也別想爆機！另外，內容基本上是沒有分歧點的，問題就在於玩者能不能享受到當中的劇情。



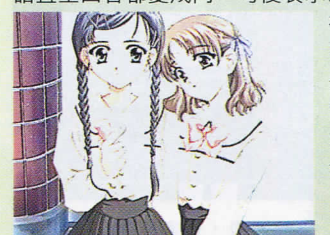
創新遊戲系統－

如果看過之前的介紹的朋友，應該都知道這隻遊戲的系統十分創新吧？同一件事件進行中變換角色以從不同的角色去了解事件的真相。這個系統好不好就見仁見智，而將來會不會成為新的流行亦是未知之數，不過遊戲性大增是必然的，基本上這裡就像有兩隻遊戲嘛！



如何發現事件？－

當玩者移動到一個地方後，會出現數樣指令供玩者選擇。例如一開始女主角在辦公室，會出現在上司在聊天的情境。其實基本上各位只需要不聊重覆問話直至回答都變成同一句後表示已經問破。



不過大部份不是單單重覆就可以完全得想要賤資料，必順先經過其他問話或事件才可以繼續，好像初始時玩者要先把茶喝光才可以繼續問話。

有時都幾搞笑－

另外有時候會出現一些挺搞笑的問話，不過當中卻有著重要的線索。好像開會時會有一項是「吃東西」－>「まねり」的選擇，重覆幾次後會得到有關內臟的線索。總之相信這遊戲的問題不能用常理去理解，亦不用害怕會問了不該問的題目，把全部項目問光光就對了。



操作方法：

先按X掣	
向上	轉角色
向下	設定
向左	SAVE
向右	LOAD

既竟他到底去了哪兒？離家出走？還是已經成了惡魔的目標？



這個不喜言語的女孩是誰？

By 隨風

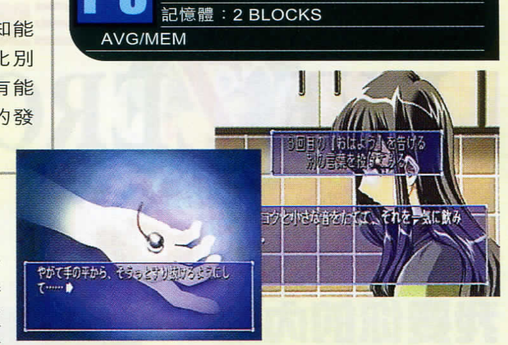
PS	
發售商：KID	發售日：發售中
售價：6800日圓	容量：CD-ROM
記憶體：2 BLOCKS	
AVG/MEM	



沒有盡頭的遊戲

超能力者？—

有預知能力，是幸或不幸呢？有預知能力就可以知道未來的事情；可是亦會比別人早一步知道災難的發生。知道了，有能力改變嗎？還是只能睜著眼看著災難的發生而獨自悲傷，一步一驚心？

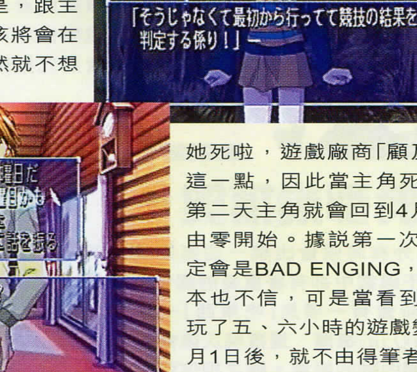


不幸（？）的主角—

石原誠，遊戲的主角。本來是一個平平凡凡的主角，可是在參加合宿的時候，發現自己擁有預知能力。而且更預知到在合宿時認識的五個女孩，其中有一個位會在五日後，即是4月6日死亡，而她死時手上握有一個「鈴鐺」。誠就在既快樂又恐懼的情況下渡過其合宿旅程，而且更對「鈴鐺」感到提心吊膽。到底到最後主角可不可以阻止女孩的死亡呢？

點「INFINITY」法呀？—

無盡？為什麼一個遊戲也可以做到無盡的境界呢？因為當最後一日(即4月6日)，如果玩者未能得到GOOD ENDING的話，遊戲就會由第一日由頭開始。BAD ENDING的意思就是，跟主角親感度最高的女孩將會在那天死去。主角當然就不想她死啦，遊戲廠商「顧及」到這一點，因此當主角死後，第二天主角就會回到4月1日由零開始。據說第一次玩一定會是BAD ENGING，筆者本也不信，可是當看到幸苦玩了五、六小時的遊戲變回4月1日後，就不由得筆者不信了。(果然是愚人節．．)



要玩D咩先？—

這遊戲完全是一隻文字式冒險遊戲，亦表示劇情的進展是因著玩者的回答而有所改變。遊戲當中會有很多分裂點的出現，它們將直按影響到劇情的改變以及女主角對主角的好感度。當然也是各位看不看得到美麗CG的直接因素啦！另外，如果回答失誤的話，女孩子就會在結局時離你而去，又要重頭再玩了！不過幸好遊戲可以隨時SAVE，在對話或答問題時按「START」就可以選擇「SAVE」、「LOAD」、「設定」及「回到開始畫面」。



五個女孩任你選—

YUKA KAWASHIMA： 主角的同學，大學三年生。常常用班長的身份來「欺壓」主角。踵然外交能力強，只不過日常的生活認知幾乎是零，尤其她所作的「地獄式料理」．．好勝心強，決定了的事不會改變。

HARUKA HIGUCHI： 由二年級跳級至三年級的優等生，性格內向，不愛說話。不喜歡與人有肌膚之親，行事獨立、獨行，不太喜歡團體行動。喜歡的事竟然是上課學習，完成是模範生的典範。



SAKI ASAKURA： 就讀一流大學K大的才女，在中學的時候跟YUKA同校所以互相認識。一家三口，可是因為彼此間都很忙而沒什麼機會聊天。雖然有點「毒舌」，可是性格還像個小女孩，十分可愛。

KURUMI MORINO： JZUMI的妹妹，是所有女孩中最年幼的一位。愛撒嬌、天真可愛、開朗，是最有陽光氣息的一位。喜歡折紙、作作小料理的小玩意，常常叫主角做「大哥哥」。





JZUMI MORINO： 跟妹妹兩個人經營茶店，喜歡大自然，而且泳術良好。煮得一手好料理，比起YUKA的「地獄」來說，她對主角來說就好像是天堂一樣。雖然已經22歲，可是還會露出像小孩子般可愛的神情。

TEXT：NEMESIS-T00

WORLD STADIUM 4

著名棒球系列最新作

PS	
製造商：NAMCO	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：6 BLOCKS
1~2P／SPT／MEM／對應PocketStation、DUALSHOCK、回轉型控制器	

一個受歡迎的遊戲系列，廠方當然會繼續推出下去，著名棒球遊戲《WORLD STADIUM》亦不例外。最近推出的第四作《WORLD STADIUM 4》除了保留了以往的特色如有趣的人物設定和簡單的操作方法等等外，新原素是不可以缺少的。現在便和大家介紹一下吧！







有MINI GAME

不知大家還記不記得NAMCO初期推出遊戲如《鐵拳》、《RIDGE RACE》有一個特點，那就是開始遊戲前會有MINI GAME玩，而且如果玩者「有幸」可以完成它的話總會得到一些獎勵（如《鐵拳》可以使用原創人物魔鬼一八）。不過不知甚麼原因之後很少遊戲會有這種MINI GAME，幸好《WORLD STADIUM 4》設有MINI GAME。這個遊戲的目的非常簡單，玩者要在20秒之內跑完整條賽道。表面好像很容易，其實玩者駕駛的賽車太容易轉彎，時常會無意中走上草地，賽道上更會有蕉皮。難度絕對不低，各位玩者不妨挑戰一下，看看會有甚麼「好東西」。





操作方法

←／→	轉彎
×	加速
□	剎車



多姿多彩的模式

遊戲模式和前作差不多，但前作中十分有趣的「幕末！國盜LEAGUE」卻被刪除了，實在相當可惜。但保留下來的舊有模式也不容忽視，而且它們亦有一定的改變。



OPEN戰：不用多說，常見的對戰模式一個。使用的隊伍和比賽場地等全都可以自由設定，比賽的結果在SAVE後可在「新聞閱覽」中重溫。和前作最不同的地方是追加了電腦對電腦的觀戰模式。

PENNANT RACE（パナントラース）：和以往一樣，這是正式錦標賽的模式，所以可選擇的球隊只有十二隊真實球隊，而且可以SAVE進度。

LEAGUE（リーグ）戰：最多可容許六人參加的模式，參加者可以有電腦控制，比賽的規則不一定要依照正式的棒球比賽，玩者可以選擇規則改了的CUSTOMISE（カスタマイズ）或新追加的PARTY MODE（パーティー）。PARTY MODE中可選擇三種與別不同的規則分勝負。



練習（練習をする）：練習用的模式，這裡有練習擊球的「打擊練習」、練習投球的「投球練習」和練習捕球（球被擊中後接球）或送球（投球回壘）的守備練習。不擅玩棒球遊戲的玩者必定要進入這裡練習，否則一回合內輸二、三十分便不負責了……

分身君：培育自己的棒球員的模式，同樣是完成八項課程，如果當中有三科（特進）或五科（凡人）以上不合格便會迫令退學（GAME OVER）。今集同樣可下載至PocketStation中繼續培育下去，裡面的MINI GAME更分開了培育投手和培育擊球手的項目。

作曲君：創作應援（打氣）歌的模式，本來不太懂作曲的玩者可以不理，但今次竟然可以將應援歌轉換成手提電話響聲，更可查出輸入方法。

新聞閱覽（をする）：和以往一樣，每次比賽後的NAMCO SPORTS新聞（報紙只要記得SAVE便可在這裡再次看到。

TEXT：SAKURA KI

實況GOLF MASTER 2000

一隻有旁述的哥爾夫遊戲

PS
製造商：KONAMI
發售日：發售中
容量：CD-ROM　價格：5800日圓
SPT/MEM



近年KONAMI推出的運動遊戲無論是足球、棒球等等，都會喜歡以實況這一種形式開發遊戲，而實況的好處可以玩者更能令到玩者感受到現場的氣氛，不會只有BGM音樂而沉悶，而這一隻《實況GOLF MASTER 2000》也是用了這種手法開發的，齊來打GOLF吧。

十分豐富的內容

遊戲的內容十分之豐富，有各式各樣的比賽之外，還有很多特別的模式，而遊戲中會登場的專業哥爾夫球選手一共有83人，可供玩者選擇的會有14人，而最初玩者可以選擇的角色只有一男和一女，等筆者會為各位讀者介紹。



遊戲的模式

VS MODE——在這裡和電腦的角色進行一對一的比賽，勝了便可以選擇新人物來進行比賽，最多可以有十二個。

TOURNAMENT——這是一個真實的GOLF TOURNAMENT，在VS MODE所得到的角色來進行比賽，一共有五種賽事。

STROKE——在這裡進行的比賽是計總數的打多少竿分勝負的，最多可以四人一起進行。

MATCH PLAY——和朋友對戰的模式，可以選擇各種比賽，以勝敗次數分勝負。

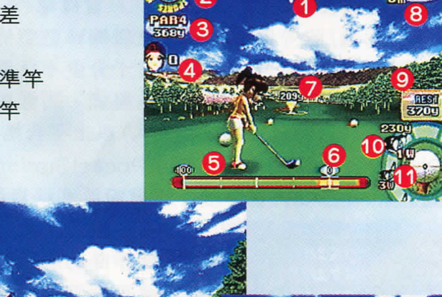
TRAINING——玩者可以選擇喜歡的比賽作練習。

遊戲的操作

掣	打球畫面	推球畫面
上下	落點確認/視點RESET	遠景/視點RESET
左右	打球方向變更/球路的變化	推球的方向
○	打球	推球
╳	沒用	沒用
□	轉變半力	轉變半力
△	沒用	沒用
L1	選球竿	沒用
L2	相手球位置	相手球位置
R1	選球竿	沒用
R2	打球方向RESET	打球方向RESET
START	洞的全景	草地表示
SELECT	OPTION	OPTION

畫面表示

1. 落點的方向和高低差
2. 現在是第幾個洞
3. 球和洞的距離和標準竿
4. 玩者和現在是第幾竿
5. 力度計
6. 打球的準確範圍
7. 目標
8. 風速和風向
9.餘下的距離
10.選擇的球竿
11.球的狀態



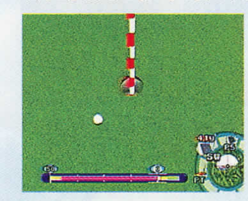
打球的方法

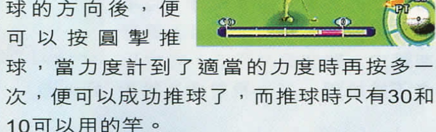
首先玩者要看球的落點而選擇適合距離的球竿，然後便要準備打球的方向，如果力度太大的話，可以轉為半力，那麼力量計的MAX便只有50%，然後便可以打球，打球的時候要留意力度計，當按了圓掣一次時，力度計會開始增加，到了適合的力度時，再按一次便會返回，當到了準確範圍內再按一次，一共要按三次，但如果有偏差的話，便可以打中球了，另外如果在力度計到了100%時按著掣不放的話，便會超出了100%的力度。



推球的方法

到了草地的時候便會進入推球的畫面，首先要決定推球的方向，要注意地形的起伏，當決定了推球的方向後，便可以按圓掣推球，當力度計到了適當的力度時再按多一次，便可以成功推球了，而推球時只有30和10可以用的竿。





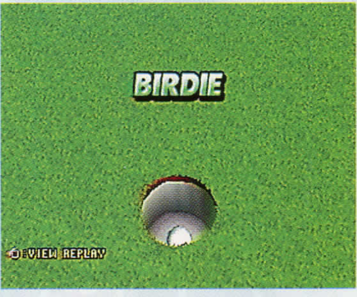
計分的方法

打哥爾夫球的計分方法是一個比賽是有18個洞，而每個洞都有一個標準竿的，只要在打出的竿數不超過標準竿便是好成績，例如第8個洞的標準竿是4竿的，玩者打出了三竿便可以把球打入洞內，那麼玩者的成績便是低過標準竿一竿(—1)，竿數最低的便勝出。



哥爾夫的分數

Ball in one	一竿入洞
Albatross	—3
Eagle	—2
Birdie	—1
Par	0
Bogey	+1
Double Bogey	+2
Triple Bogey	+3



BY隨風

WORLD NEVER ISLAND





可愛動物育成大考驗！

育成新作品－

一直都由什麼「電子狗」(電子寵物)、「POCKET貓」(與小貓在一起)，再不然就是「搖搖暴龍」(數碼暴龍)獨攬市場，一群看不過眼的另類小寵物要起革命！雖然它們就怪了點點，動物不似動物的，不過就看在他們可愛活潑的份上，這次就看看它們有什麼新搞作吧！

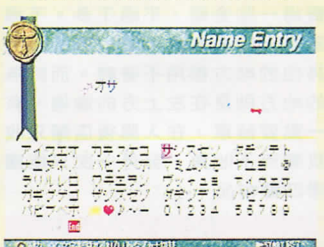


當然有目的－

你認為這隻遊戲真的只是育寵物嗎？那你可大錯特錯了！其實你需要做的事可多著呢！除了要把它冶養得肥肥白白之外，還要好好的訓練它們！皆因主角身處的地方，「育成士」是一種十分高尚的職業，人人也想進入這一個行列。不過呢，這個機會並不是人人都有，既然主角現在得到這個機會，當然要在這六年間好好訓練自我及其寵物，以成為世界第一的「育成士長」！

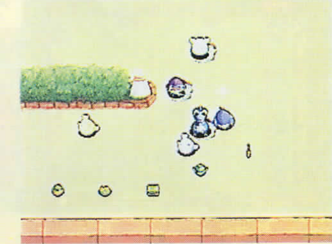
遊戲的流程－

遊戲一共會進行六年，一開始玩者可以選擇一種自己喜歡的動物來養成，不過並不是說到完結為止玩者都不可以有第二隻的寵物，原因當然就是這個遊戲可以讓動物們交配！每一年分四季，每季五天，玩者要在這個說短不短，說長不長日子中跟寵物們打好關係，不過做一個壞主人呀！



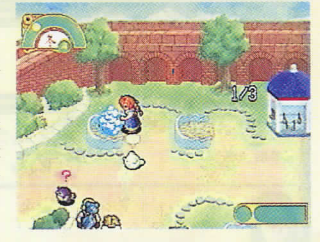


每天怎麼過？－



不論是春、夏、秋、冬，一季中的頭三天都是讓玩者自行養成的日子，玩者可以跟寵物陪養感情，抑或訓練它，當然亦可以為寵物的生活作打點。到了第四天，主角就會到「會場」去，那一天主角一樣可以對寵物作訓練，抑或跟其他的「育成士」打打屁，增進感情。而到了第五天，如果是春季的話就是交配的日子，各位除了可以找其他「育成士」的寵物來做伴侶，亦可找屋子裡的商人幫忙。而其他的季節則是參加比賽。

怎能不訓練？－

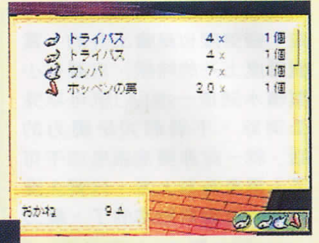


比賽的勝負關係重大，所以各位可要好好地對自分的寵物作出訓練。首先，比賽的項目有兩項。第一項是由玩者指示寵物作出不同的動作，除了考驗玩者的配搭能力之外，平時的表情訓練也十分重要。各位要訓練表情的話，在平時可以叫它聽你說話，再作出訓練，而在會場時就把它帶到左邊的圓形上。而第二項則是跑步，要訓練的話就更簡單，只需叫寵物自己跑步就可以了。



金錢何作用？－

除了可以買到不同的東西外，玩者亦可以裝潢自己的房屋及四周的設備，作用當然是讓寵物有更好環境作出訓練，以達到最好的效果。不過只夠平時買些小食物給商人是不夠的，因為那些只能賺得很少量的金錢。最好的方法就是在比賽中得到勝利，那份獎勵可是豐厚的金錢呢！





如何得食物？－

寵物不是「聖物」，當然也會肚子餓餓，玩者除了可以靠左邊的空地種生果給寵物食，還可以到屋子的下方釣魚。雖然說玩者不餵它它也會自己找東西吃，可是相信各位也不希望看到可愛的心愛動物餓肚子吧？想買植物的話除了一開始已有的三顆種子，還可以跟商人買。而所得的果子及釣得的魚亦可賣給商人以換取金錢。



BY隨風

World Neverland 2~PLUTO共和國物語~

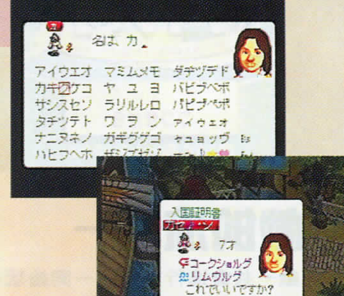


要好好養自己！



故事展開，新的個體—

遊戲一開始就會先詢問一些有關玩者的資料，例如名字、性別等，接著會為大家做一個短短的心理測驗，以為角色配合一個與各位最為相似的性格。之後各位就可以操縱著「自己」，在共和國上四處移動，喜歡的話可以跟人聊聊天，或者去訓練訓練，再不然去打工賺錢也是不錯的！



育成自己—

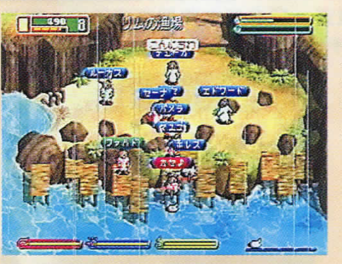
育成什麼貓貓狗狗就試得多，可是育成人，而且是育成為身為「你」的人各位又有沒有試過呢？如果各位對這個構想很有興趣，那麼這隻遊戲應該可以滿足你的需要，而且或者更有不少驚喜。交友、戀愛、賺錢．．讓你渡過一段濃縮的人生

成為最強之人—

在這個國家中，雖然不懂得比武不是不行，不過在一個如此崇尚武術的國度裡，懂武術的人始終都是比較優勝。武術中分為三部份，分別是「劍術」、「體術」及「魔術」，修練這三種武術的地方雖然不同，但都是在地圖的右下方。當修練得差不多時，就可以選擇「技能修得」來提升LV。除了可以去看別人的比賽，只要玩者得到選手權的話亦可以出賽。



如何做大富翁？—

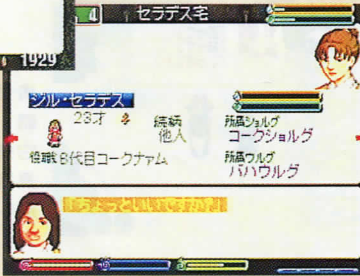


除了接一些工作來做之外，玩者還可以去釣魚，釣到的魚可以賣得一些金錢，不過不多。不過基本上除非各位要買東西的話，其他的地方都用不著錢。而釣魚的地方則是在左上方的漁場。有一點要留意，在入黑後店鋪只收貝類而不收魚，另外一次只能攜帶四種物品。

友情？愛情？—



想跟別人聊天的方法很簡單，只要站到該人的身旁按「A」掣就可。得到回應的話，玩者的資料中就會多出那人的資料。當玩者曾去過他們的家後，就會自動變成朋友。那麼，又要如何成為戀人呢？當對方向你邀約而你又答應的話，就可以在約會中途詢問對方的意思，只要彼此間情投意合的話，當然就可以雙雙落入愛河囉！往後只要看到他（她），就可以提出約會的邀請。



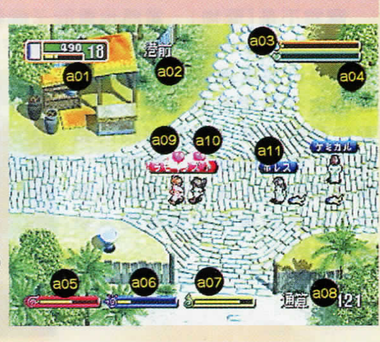
累了，怎辦？—

就算什麼都不做只是行走，疲勞度也是會上升的。當疲勞度上升的時候，只要在小型噴水池按一按「A」就可以完全消除，不過假如是壓力的話，就一定非要泡溫泉浴不可了！溫泉在右上方，只要入進版圖中就會自動泡的了。壓力及疲勞會慢慢減少，到完全消除去就OK了！還有一個方法，就是回到自己的部屋去，不過會減得較變。



畫面解說—

a01.時間
a02.疲勞度
a03.壓力度
a04.地方名
a05.劍術
a06.體術
a07.魔術
a08.金錢(按R1可轉成工作量)
a09.玩者自己(紅色)
a10.戀人(粉紅色)
a11.其他人(藍色)



BY隨風

相睇COMMANDO~為傻瓜情侶打圓場~



大家一齊做「月老」



發售商：ENIX	發售日：發售中
售價：5800日圓	容量：CD-ROM
記憶體：MEM x2，POCKET STATION x11	
SLG/MEM/POCKET STATION/震動手掣	

現代丘比特一

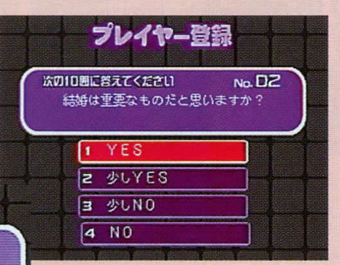
看著世間男男女女的分合，總覺得好像有什麼在主宰著他們的命運。結識、成為朋友、再進一步、甚至互相結合。這一切一切，需要多少「巧合」，又需要多少「緣份」呢？相聚、分離；相戀、分手。假如有機會讓您去主宰世間男女的命運的話，您，會去把握嗎？

用錢買的愛情一

本以為用錢買不到的愛情，在這個遊戲中卻變成「貨物」。一顆顆恨嫁（娶）的心，將藉由玩者的紅線被引導在一起。清楚他們喜歡的類型、興趣、年齡及對對方的要求等資料，再為他們找尋最適合的愛侶。從而展開一段唯美的愛情戀曲，繼而步入教堂，這是世間男女最渴望的事情，現在由玩者為他們一一達成。

你適合當愛神嗎？一

身為愛神，自身當然也是一個吸引人的個體。先玩一個心理測驗，看看自己的性格屬於什麼，有沒有成為愛神的特質吧！再為自己設計一個合適的形象，以給別人一種可以信賴的感覺。最後





就要接受一個試驗，在八次約會之內幫一對毫不相干的人送入教堂。這一切完成後，各位就可以開始經營你「愛情研究所」，成為世上最特一無異的所長。

假想的弓箭一



誰也知道，愛神是以一枝枝的愛神之箭把情侶合成一體。既然各位充當愛神的角色，當然要以愛神之箭助他們一把了！在他們約會得如火如荼時，難免有



一些爭吵，這時候大家就要幫他們找尋一個最適合的回答，以防止他們因誤會以分開。或者用一些巧妙的小辦法來為他們增進感情，例如是小道具。最終可以看到他們結婚後來信答謝，相信充當愛神的各位也會甚感安慰。

甜蜜的約會一

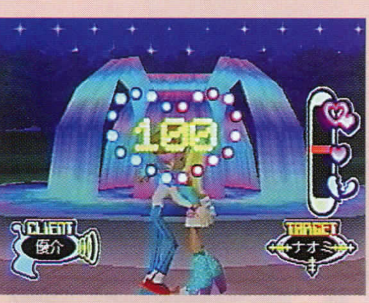
即使是感情多好的情侶，每次約會也到同一個地方也會感到煩厭，而且絲毫沒有驚喜之感。充當愛神的各位，就要以賺來的金錢為他們建做多一些方便談情說愛的場所，而且亦會出現多點有趣的話題，令情侶間的氣氛更加和諧，以盡早達成各位愛神的任務。



完美的一刻一

經過日久的培養，不論是一見鐘情還是日久生情的情侶，也會步向教堂的懷抱。經過熱吻、親熱等階段，彼此都覺得對方已經成為不可或缺，甚至已經是對方生活中的一部份的時候，就是彼此間共同生活，共築愛巢的時候了。終於成為夫妻了，各位除了得到那一筆豐厚的





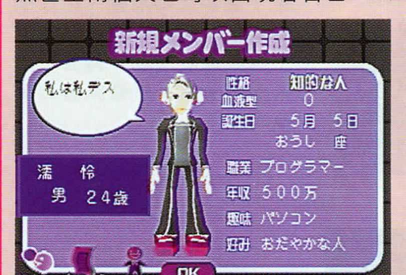
酬勞外，還有更多的祝福，以及他們以往生活的點點嘀嘀。不滿的時候、生氣的時候、悲傷的時候、驚喜的時候，全都變成最純最美的回憶。

度身訂做的愛情一

任何人都希望自己的另一半是特別的、獨一無二的。既然如此，何不特別製造一個完全符合要求，完美的愛侶給他們呢？彼此的性格相近，喜歡的類型也一樣，不就是皆大歡喜了嗎？再不然甚至兩個人也可以由玩者自己



設計，製作一對讓世人羡慕，天神妒忌的完美情人，看樣他們雙雙步入教堂，心頭不禁一陣溫熱，真是「吾家有女出閣」的感覺。



BY隨風

PS

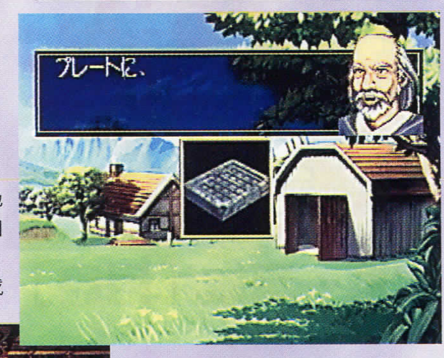
發售商：TECMO
發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
tab/mem/1~2p/對應震動手掣



以咭制咭！

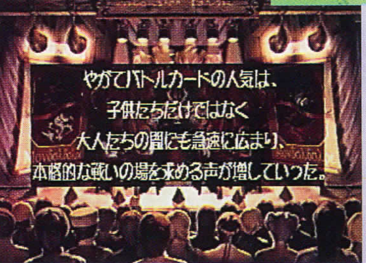
繼續介紹它－

之前都曾經為大家介紹過這隻遊戲，而現在這遊戲終於推出，當然要為大家作出更詳盡的介紹啦！遊戲玩的是CARD GAME，近年來GARD GAME有著只出品在手提機的趨向，這隻以怪物來做主題的咭牌遊戲不知又能不能帶起新潮流呢？



咭牌消失了－

今日我（主角）生日，本來大家開開心心地替我慶祝。而且師父更送了一套咭給我，因為現在最流行的玩意兒就是這些「怪獸咭」，不論是成人或是小孩也沈醉於此，甚至還成為賭博的道具呢！可是當我打開它的時候，那些咭竟然全都消失了！真是可惡！為了尋回所有的咭卡，我們決定到「怪物樂園」去，只要在那裡跟不同的人比賽，就能把所有的咭片收集回來！



如何收集咭－

之前都提過，只要跟不同的人比賽就可以收集到不同的咭。而可以找到人比賽的地方有「BCセリター」，一開始各位如果要加入先要打敗當中其中的三名選手，之後就可以隨時來這兒找練習的對手了。另外，這兒常常會舉行比賽，玩者在比賽勝出的話，除了有獎品之外，知名度亦會提高，會有很多人找玩者比賽。或者可以到「ライブハウス」，這裡是酒吧，各位可以來這裡挑戰挑戰。不過這兒的對手比較強，剛開始時不建議來這裡。





怎樣去比賽－

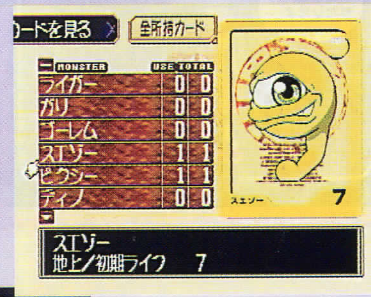
比賽的時候，各位先選出一組咭牌（三張怪獸卡，但之前要先組合），另外每人亦會有五十張的攻擊咭，玩者要做的事當然就是以那五十張攻擊咭來打敗對手的怪獸咭！當比賽開始後，在1P附近會有一個「G」的符號，在符號旁的數字就是現在可用的點數，這些點數用來使用攻擊咭。要如何得到這些點數？當各位每捨棄一張攻擊咭就可以得到一點的點數，不過要留心一點，當五十張咭都用光後，玩者就會自動變成負方。





咭牌知多少－

比賽時咭的運用是一門十分重要的學問，要如何才能令自己以最快的速度來獲勝呢？首先，要了解咭的類型，除了攻擊系的咭，還有特殊系、防禦系及補助系的咭可以選擇。在一張咭的左上方，就是它所屬的系派及攻擊點數，而左下方的，則是所需的點數。雖然要有技巧地把咭組合來使用也不是易事，不過只要多練習幾次，相信要在一回合內KO敵人一張咭也不難。





不同的模式－

主要的模式當然就是故事模式啦，在故事模式中也分別有「容易」、「普通」及「困難」幾個模式讓玩者選擇。如果想兩人對戰的話，就用「對戰模式」，看看哪個才是怪獸咭的大贏家？在對戰模式中還可以選擇對戰及出戰的團體，當有出現的對手也是在故事模式中的對手呢！



BY隨風

決めろ!! ヒーロー学園 ─英雄に真実なし─ はじめから つづきから オプション © 2000 CS CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

決定！HERO學園
唔做學生做先生

PS	
發售商：CSC MEDIA ART	
發售日：發售中	
售價：5800日圓	容量：CD-ROM
SLG/MEM	

我要做英雄！—

每個人小時候，都會有一些幻想。例如想做超人，做芭比，或做英雄。可是這兒真的有一班為了成為英雄而努力的人。他們千辛萬苦地進入「英雄學園」，為的就是成為亂世的英雄，保衛世界的和平！各位，如果你是他們，你有信心可以做到嗎？

每天也是讀書天—

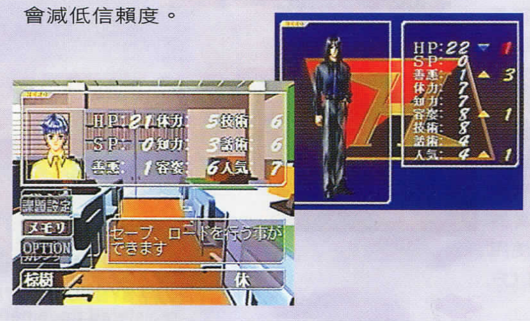


一星期有七天，這個相信沒有人不知道。玩者每次設定學生們的三天行程。一週共設定二次。而餘下的星期天則是自由行動，各位可以在那天找學生出來傾談一下，抑制隨喜好而到處閒逛。另外亦可以為學生舉行模疑考驗。不過每次只可選一樣事情來做，要怎樣分配呢？



多多課程任君選—

學生們一共有幾個能力值，訓練不同的項目所提升的能力值及速度亦不同。如果想加快學生的能力提升，可以找專門的老師來幫助，不過相對地，學生的疲憊值亦會加速增長。當學生太過於疲勞，就會向玩者投訴，而信賴度亦會下降。另外亦一種叫做「升學指導」的東西，玩者可以幫學生設定目標，不過如果學生對目標不滿的話，就會減低信賴度。



放心信賴我！—

每位學生都有一個對玩者的信賴度，除了之後的培養，一開始的見面、玩者的性格及回答亦是改變起始信賴度的重要因素。如果玩者的設定是一個跟學生完全相反的類型，而第一次見面時所答的問題又答得不好而令學生不滿的話，可能學生見到你時會立即掉頭走呢！



TEXT：NEMESIS-T00



PS	
製造商：INCREMENT P	
售價：6800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM×2	記憶：1 BLOCK
1P／AVG／MEM／對應DUALSHOCK	

以這種巨大機械人為提材的遊戲、動畫等為數不少，不過主角像這遊戲般「艷福無邊」的我都是第一次見，因他同伴近乎全是女性……說回正題，這遊戲大部份時間是AVG，但每話最後會有最少會有一場戰鬥，戰鬥系統和大部份SLG遊戲十分相似所以不難上手。遊戲另一個特色是人物設計頗為漂亮及負責的聲優頗為著名。





■ OP有主題曲，非常不錯

一切由滿月開始

操作方法

AVG PART	
方向掣	選擇項目
○	決定項目
L1／R1	訊息出現速度加快
START	SKIP動畫

戰鬥部份

方向掣	移動CURSOR
○	決定、選擇機體
×	取消
△	找尋未行動機體
L1	向左回旋地圖
R1	向左回旋地圖
L2	視點縮小
R2	視點擴大

遊戲玩法

在AVG PART的時候，玩者要做的事不多，唯一要做的是留意人物的對話，因為通常會有不少重要的情報，而AVG PART途中會有動畫片段(當然可以SKIP)。當每話的故事到了一定程度便會進入戰鬥的部份，系統方面和同類型遊戲分別不大，同樣是移動到對手附近攻擊，遊戲亦可在移動後決定面向那一方，所以攻擊對手的側面甚至背面會有較高的命中率及攻擊是意料中事，同時地形效果亦會影響攻擊力。遊戲初期的目的是救出其他的公主，當達成了一定的條件後只要接近該名公主乘坐的GUARDIAN使用「救出」指令便可把她救出了。至於FOYSON和VOLTAGE兩項，前者即是HP，後者在戰鬥會提升／下降，儲滿時便可使用必殺技。

深不可測的學生會會長

故事中的人物中最令人感到可疑的相信是學生會會長台場滿了，他表面上是大地(主角)等人的同伴，但是他不但對之後發生的事知道得一清二楚，更作出非常周全的準備。難道大地的真正敵人不是CROSS ROADS鋼鐵兵團而是台場？答案當然要由各位玩者自行發掘了。



TEXT：NEMESIS-T00



上個月已經和大家介紹PS版，現在DC版終於推出，我們當然會介紹了。這DC版的畫面質素和流暢度比PS更高，而和PS版最大的分別在於可以四打，其他方面則和PS版分別不大。同樣每版也要完成一定數目的任務（任務內容不只是全滅敵人）才算完成。所以絕對不容易應付。

操作方法

↑	前進（加速）
↓	向後行駛（剎車）
←／→	向左／右轉
X	HANDBRAKE
Y	改變目標
A	加速
B	切換武器
L	使用武器
R	機槍



DC 製造商：SYSCOM ENTERTAINMENT
發售日：發售中　容量：GD-ROM
記憶：最少4 BLOCKS 售價：5800日圓
1~4P／RAC／MEM／對應震動PACK

充滿個性的人物

玩者可以使用三個勢力的人物，不過在初期並不能使用全部人物（至少OP所有人物也是不能使用），要在使用特定人物完成遊戲時才可使用。他們均有自己專用的車，其性能和攻擊方法也有不同，故此必須小心選擇適合自己的車。至於能力表中每個符號代表的能力如下：







加速力



速度





耐久力



LOCK-ON回避能力

可四打的DC版

遊戲玩法（「QUEST（クエスト）」模式時）

選擇人物及版圖後便會開始遊戲，遊戲雖然沒有時間限制，不過每版卻設有數個任務，而版圖異常地大又沒有地圖所以一點也不容易完成。由於這是日版遊戲（它原是美版遊戲），任務內容是以日文顯示，故此不太懂日文的玩者可能會有點麻煩。而遇上敵人時當然要把它消滅，不過版圖中取得的武器雖然有一定的攻擊力，但全是有彈數限制的；機槍（R掣）雖然沒有彈數限制，但攻擊力非常之低，並不是可以依賴的武器，故各位要因應情況選擇適當的武器。另外遊戲是設有連續攻擊的，只要使用兩種以上的武器在0.5秒內擊中敵人便可（方法：L→B→L→B→……）

又可以在DC上用釣魚手掣了

TEXT：櫻樹

DC 製造商：DaZZ
發售日：發售中
容量：GD-ROM　價格：5800日圓
SLG/VMS/震動器/釣魚手掣



自從DC推出了《GET BASS》大受歡迎，有很多人都會連釣魚手掣也買回家去享受那麼有趣的釣魚遊戲，但之後DC便沒什麼釣魚遊戲推出，但是買了釣魚手掣的玩者只用來玩《GET BASS》，一定會把釣魚手掣收好了，但現在不用收了，因為DaZZ在DC上推出了《LAKE MASTERS PRO Dreamcast plus》到DC上了，又可以再次使用它了。

可以悠閒地在日本各地釣魚

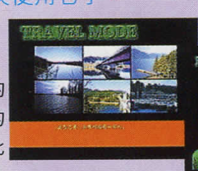
在遊戲中除了可以在Travel mode中進行釣魚比賽之外，如果不想被比賽的氣氛緊迫下輕輕鬆鬆地釣魚，又或者想在各個地方練習釣魚和觀察環境，可以在Free Fishing mode中進行遊戲，可以在全日本的18個地區中選擇想去的地方進行釣魚活動，煩忙的人也可以不用長途跋涉去一些較遠的地方去釣魚了。



□可以去全日本18個釣魚區

在幻之湖釣SILVER BASS

遊戲的主要部份，Travel mode中的目的是在幻之湖釣到SILVER BASS，但如果要到幻之湖，必先要在全日本的釣魚區取得些錦標賽的勝利才可以到幻之湖，而勝了一些比賽的話便可以得到一些魚餌了，或者可以用這遊戲的原創魚餌的模式中所創造出來的魚餌作賽，目標一定要到幻之湖把SILVER BASS釣上來。





□要取得多項冠軍才可以去幻之湖

自由創新自己的魚餌

這遊戲的最大的特點是可以自由地設計和創造完全屬於自己的魚餌，在Original Craft中選擇CRAFT便可以和魚餌選擇外形、款式、顏色和附件等等，之後便要為自己所設計的魚餌改名了，完成製造魚餌之後便可以選擇VIEWER看看魚餌的不同角度，也可以選擇SWIN試試魚餌的實際的動作各特性。

如何可以釣到魚

遊戲要釣到魚並不難，但要釣到大魚便有些困難，但是並不是代表不能，在選擇魚餌和魚絲時要小心，因為各魚餌也有不同的特性，而魚絲也要小心選擇，因為太幼的會很容易斷，但太粗的會很容易令魚發現，而當有魚上釣時一定要拉竿令魚上鉤，然後便收回魚絲，不能太緊也不能太鬆，否則有再大的魚也釣不上的。

手掣操作方法

A掣	拋竿的落點/拋竿/上鉤
B掣	慢收回魚絲/Menu表示/視點移動
X掣	無用
Y掣加ANALOG或方向掣	轉變魚餌的視點
ANALOG掣	控制魚竿/拋竿落點移動/視點移動
R掣	快收回魚絲
L掣	無用
方向掣	視點移動

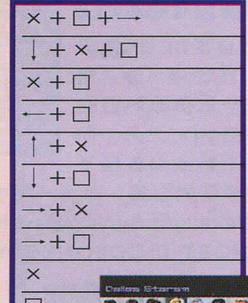
釣魚手掣操作方法

A掣	拋竿的落點
B掣	慢收回魚絲
X掣	無用
Y掣加ANALOG掣	轉變魚餌的視點
ANALOG掣	控制魚竿/拋竿落點移動/視點移動
手攪掣	收回魚絲

TEXT：NEMESIS-T00

上期也有介紹的外國冰上曲棍球遊戲《NHL BLADES OF STEEL 2000》，既然是KONAMI的出品，會在日本推出已是意料中事。遊戲是NHL（全寫是National Hockey League）的公式商品，故此一切設定和資料也和真實的（當然會有少許資料例外），遊戲的操作簡單，速度感很足夠。絕對可將真正曲棍球的緊張刺激重現。

PS 製造商：KONAMI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：3 BLOCKS
1~8P／SPT／MEM／對應DUAL SHOCK



非常混亂的一種運動

基本操作

攻方

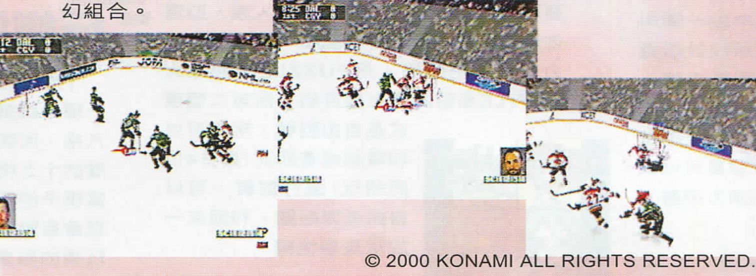
×／○	傳球（兩者強弱有別）
□／△	射球（兩者強弱有別）
L1	換線
L2	改變陣式
R1／R2	加速

守方

□	盜球／妨礙
△	BODY CHECK／妨礙
×	改變操作的選手
○	向前撲
L1	換線
L2	改變陣式
R1／R2	加速

遊戲特色

回想自己上一隻玩過的冰上曲棍球遊戲已是紅白機的遊戲，在PS和SS上則完全未玩過。說回正題，由於NHL是正式曲棍球比賽，所以裡面的球隊和球員也是真實的（當然難免會有少部份人物沒有照片或用了假名）。遊戲其中一個特色是動作流暢，速度感很高；另一個特色是它完全重現了真正冰上曲棍球的混戰（亂）場面，即使他們沒有打架一到龍門的時候總是會看到一大班人不知在幹甚麼，不過只要玩者夠冷靜必定可在混亂中入球。遊戲是可以自由設定有沒有規則，如果各位覺得冰上曲棍球的規則太寬鬆（可以打架）或太嚴的話可在RULES中自行調教。和NBA遊戲一樣，遊戲是可以交換球員（TRADE PLAYERS），同時又可設計球員（CREATE PLAYERS），故此絕對可造出各位玩者心目中的夢幻組合。



以下是打鬥時的指令

×＋□＋→
↓＋×＋□
×＋□
←＋□
↑＋×
↓＋□
→＋×
→＋□
×
□



TEXT：NEMESIS-T00

筋肉番付Vol.2～往新的界限之挑戰～

換了競技和人物的新作

PS 製造商：KONAMI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
1~2P／ACT／ETC／對應ANALOG手掣（可震動）

數期之前曾和大家介紹了一個改編自同名日本電視遊戲節目的遊戲《筋肉番付》，既然上次的是「Vol.1」，即是它不只一集。而在最近它終於推出了「Vol.2」，玩法基本上沒有改變，但競技全是新的，同樣是一些不是太正常的運動（通常是某些運動的高難度版本）。各位有沒有興趣再向人類的（反射神經、連射速度）極限挑戰呢？



面目全非的人物

今集可選擇的基本人物共有10人，數目雖然和前作差不多，但有玩過上集的玩者必定發覺人物好像完全不同。沒錯，前作的基本人物中只有ケイン•コスギ、池谷直樹、松井秀喜和中山雅史，其餘的都是新人物，不過這班新挑戰者來頭也不小，除了數位職業棒球員外，還有一位前足球選手。當然不可缺少隱藏人物，不過他／她們的出現條件及他／她們的真正身份便要由各位玩者發掘了。

創作自己的選手

雖然基本人物在日本頗為著名，但對香港的玩者來說始終沒有太大的親切感，這樣各位可以在PLAYER EDIT中創作自己的選手。和前作相比，這模式可說強化了，由其是設定人物的特徵時遊戲提供的體型、服裝、髮型等的種類非常之多，各位必定可在當中設計自己喜歡的人物。當然能力方面亦是很重要的，設定能力的方法同樣是用有限的BONUS POINT調整能力，故此不要妄想可以設計出無敵的人物



新的競技



之前已提過今集的競技全是新的，現在便和大家介紹一下其中三種競技。「PUNCH OUT」表面上是普通的保齡球，但裡面的樽的數目是不足的，每版放置的位置是不同的，所以要一球將他們全部打跌並不容易。「9 HOOPS」的玩法和前作的「STRUCK OUT」很相似，不過今次是射籃球。「BEACH FLAGS」是要二人同時進行的（當然可以人對電腦），玩法是鬥快取沙池中的旗，由於二人初時是背向沙池，所以必須盡快轉身才可起跑。

TEXT：Sakura Ki



一隻以玩法簡單但戰略性十足的PUZ遊戲

GET !! COLONYS

DC
製造商：SEGA
發售日：發售中
容量：GD-ROM 價格：2800日圓
PUZ/VMS

如果讀者喜歡玩波子棋的話，那麼便不要錯過這一隻遊戲了，但如果讀者討厭波子棋的玩法沉悶的話，而又喜歡動動腦筋玩些PUZZLE遊戲的話，也不要錯過這一隻遊戲，因為這遊戲玩法有點像波子棋，而又很有戰略性的PUZZLE遊戲。

簡單但很需要動腦筋的遊戲



自從SEGA推出了DC之後，除了積極地把街機的遊戲移植到DC之外，而還不斷推出各種不同類型的遊戲，而這一隻原本由一間叫做Midnight Synergy的公司所設計的遊戲《GET !! COLONYS》便是其中的一隻，玩法十分之簡單，而又不是十分容易可以玩爆的知力遊戲。

◇最多可以4人一起玩

用PUZZLE和敵人BATTLE

遊戲的內容也十分之簡單，只有兩個模式，第一是故事模式，玩者是樂天開朗的平凡族女子，為了要成為世界的支配者，而和鳥人族、亞瑪佐尼斯族和惡魔族等等對戰，但不是用武力，而是用腦筋，用PUZZLE去和敵人BATTLE是遊戲的主要目的。而第二個模式是自由對戰，玩者可以和電腦或者朋友（最多4位同時玩）進行對戰，可以自由選擇版圖，和朋友一起玩是最快樂。

◇動腦好過動武



遊戲的玩法

遊戲的玩法很簡單，好像要和波子棋的玩法差不多，但是棋盤不只有一款，有一些會有不同的障礙物、有些會是隔空的、有大、有細，各行各業的型狀也有，增加了不少的戰略性和趣味性，玩者和電腦的棋數也不一樣，有時玩者很多敵人很少，但有時卻又相反，一時要進攻，一時要防守，當棋盤都放滿了棋而多為之勝。



◇有很多不同的版圖

◇這樣便可以過版

行棋的方法

行棋的方法有兩種，一種是復製棋子，另一種是跳棋，復製棋子是在棋為中心的範圍的八格，而跳棋的範圍是以棋為中心以外的第二層的十五格，但一回只可以復製或跳一隻，而當棋子的四周八格有敵人的棋子的話，那些敵棋會自動變成玩者的棋了，相反敵人也可以把玩者的敵變成敵棋的，要小心注意。

TONY HAWK登陸日本

PS
製造商：KONAMI
售價：5800日圓 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
1~2P／SPT／MEM／對應DUALSHOCK

TEXT：NEMESIS-T00

雖然香港也有不少人玩滑板，但香港的環境始終不太適合這運動，相反外國卻頗為流行，更是X-Games的項目之一。而這《TONY HAWK'S PRO SKATER》便是其中一隻外國製作的滑板遊戲，裡面的可選擇的人物更是世界前十名的職業SKATER，質素亦不差。喜歡滑板的讀者不妨一玩。

遊戲玩法

玩法非常簡單，玩者只需在一個頗大的版圖內不斷做花式已可（這亦是一般滑版比賽的比賽方式）。花式的指令非常簡單，在特定環境中同時按任何一個方向掣和□／△／○即可，不過花式是有可能失手的（始終花式是危險的玩意），若花式動作中不能成功著地即使出現了分數也不會加分。分數下方的SPECIAL計（藍色）在使用花式便會增加（綠色），儲滿時更可使用SPECIAL TRICK（特殊花式），不過SPECIAL計開始有能量的時候便會開始下跌，所以儲滿SPECIAL計除了要不斷地做花式外更要每次花式也成功著地才可。那麼如何分勝負？所有正常的模式也有時間限制，故此在單打可說沒有勝負這回事，玩者要做的是在限時之內儘量取分或取某些道具。



遊戲模式

CAREER MODE

遊戲的主要模式，玩者選擇了其中一位SKATER後，再在選擇了的版圖中儘量完成特定的條件（在LOADING時會表示）收集所有錄影帶。如果限時過了玩者可以再挑戰，已取得的錄影帶亦無需再取。錄影帶的作用是開啟遊戲中初期不能選擇的滑板或版面。

SINGLE SESSION

限制時間是兩分鐘，在這裡玩者目的是不斷做花式取得高的分數。不能選擇的版面同樣要先在CAREER MODE取足夠的錄影帶才可選擇。

FREE SKATE

這裡沒有時間限制，玩者可以在這模式自由練習花式。不能選擇的版面同樣要先在CAREER MODE取足夠的錄影帶才可選擇。



贊助 / sponsor:
Gameplayers Magazine
Game Plus
Hyper PC Player
荷里活廣場Plaza Hollywood
KONAMI CO.,LTD.
SNK
CAPCOM CO.,LTD.
第三波資訊股份有限公司
匯思香港代理有限公司
太田娛樂有限公司
瑞華行
絕對是本年度
遊戲界最大的盛事!!
Gameplayers.com
carnival2000
超越閣下思想範疇的特備節目
不存在僥倖的比賽 - KEYBOARD MANIA COMPETITION
不存在弱者的比賽 - MARVEL VS CAPCOM 2
不存在敗軍的比賽 - 三國誌internet比賽
不存在魎魅的比賽 - 美少女 CYBER GIRL CONTEST
超過$500,000的獎品等待它們的
真正主人，會否是你!?
日期: 2000/4/21
時間: 10AM - 6PM
地點: 鑽石山荷里活廣場Plaza Hollywood
TV GAME - 超過20台PS2及DC供到場人士試玩 - 完全免費!
超華麗的格鬥遊戲比賽，誓要找出誰是格鬥界的真正強者 - MARVEL VS CAPCOM 2格鬥大會!!
ARCADE GAME(街機) - 超高難度的音樂節拍遊戲供免費試玩 - KEYBOARD MANIA!!
超人氣體感音樂遊戲供一眾高手表現 - DANCE DANCE REVOLETION!!
PC GAME - 超過20台電腦供到場人士試玩 - 完全免費!! 超越時空的戰爭，
一眾高手誓要改寫三國時代的歷史 - 三國誌internet比賽!!
手攜機 - 超過10部手提遊戲機供免費試玩 - NEOGEO POCKET COLOR、
GAMEBOY及WONDER SWAN!!
主辦：
天 SKYNET 網
gameplayers.com.hk

TEST：AMI　協力：隨風

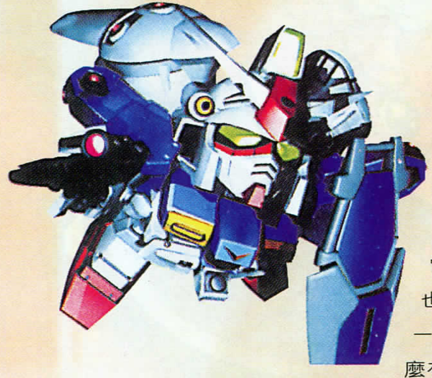
SLG
發售商：BANDAI
發售日：預定7月
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆

SD高達G GENERATION GATHER BEAT

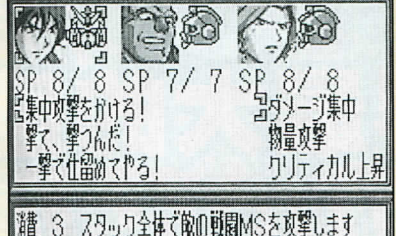


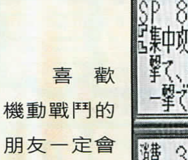
畫面為開發中畫面

稀，這麼快就到四月了，天氣開始炎熱起來，不知道各位的夏季衣裳拿出來沒有呢？而AMI的衣服一直都不分類，所以十分方便（其實即是懶）。在３月尾各種機種都有很多新GAME出，各位一定玩得不亦樂乎吧？AMI也是呢！不知道四月又怎樣呢？好了，現在就為大家介紹一下各種新 GAME！

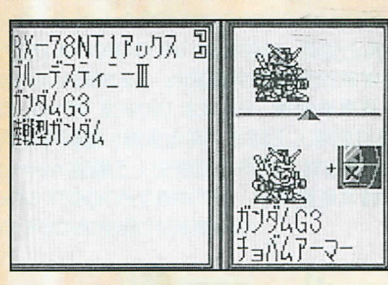


不論男或女，如果是十多歲的，相信多少也會聽過「高達」這個名字，而且更有很多人迷它迷得如癡如醉呢！也許你會覺得，只是一個機械人嘛，有什麼有趣？可是你別忘了它歷史長久，而且外觀又有型，再加上那一系的漫畫、動畫、玩具等產品，想不著迷也難！而今次介紹的遊戲當然有關高達，不然你當AMI在説廢話啊？



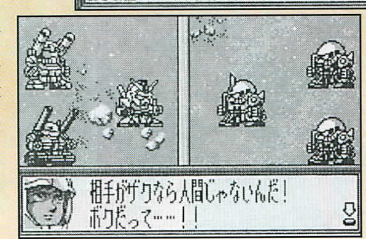


喜歡機動戰鬥的朋友一定會很喜歡這隻遊戲，因為它隨了有很多不同的MS供玩者選擇之外，其合還可以把MS改造、買入新的配件‧‧等，愛怎樣就怎樣，要做一個完全屬於玩者的MS也不是難事，只要你有那個耐性及興趣。還有就是，各位可以購入新的MS來改造，就是玩創作有自我風格的MS也可以玩上一陣子了！





之前有關MS的遊戲，戰鬥時通常都是以5比5，不過今次的WS版就一反常態，以3 VS 3的方式來戰鬥。不過其實3 VS 3已經很足夠了，戰鬥時又要了解戰鬥的運用，又要控制各MS。一次過要控制3隻機體，也不是易事呢！不如研究一下什麼配搭才是黃金組合吧！



在這隻遊戲上又怎會才得了戰略的運用呢？要清楚每一隻機體的性能，才能作出最好的指令，像那一架是陸機？哪一隻可以作遠距離攻擊？這隻認知是十分重要的，了解了機種的長處及短處才可以盡情發揮嘛！而另一項功能亦十分有趣，就是可以親自為機體的特殊技命名，玩的時候格外有親切感呢！





最大的好消息就是，它好像是對應PS的喲。如果傳聞屬真實的話就好了，不但畫面靚靚，而且又有彩色，真是一舉數得！不過先決前提下，當然是各位家中一定一要有一部PS。今作還會有很多好聽的名典出現，都是機動戰士的原曲，一共有20多首，今次一定會「聽出耳油」喇！





RPG
發售商：ATLUS
發售日：未定
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

真·女神轉生「赤之書」



相信各位對《真．女神轉生》這個名字並不會陌生，因為它在漫畫及動畫上皆因很不錯的成績。而今次介紹的《赤之書》是跟《黑之書》一起頒布的，主要內容現在還不是太清楚，但既然已知道是RPG的遊戲。那麼遊戲內容很大機會會以漫畫或動畫的內容做為藍本或是一個全新番外篇。不論如何，它也是一隻值得期待的遊戲，相信喜歡它的朋友不會錯過吧？



ACT
發售商：SYSCOM ENTERTAINMENT
發售日：3月24日
售價：4300日圓
注目度：☆☆☆

DISNEY'S TARZAN

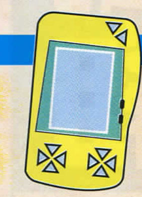


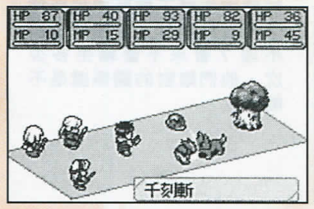
大人氣的《DISNEY》出現在GB上了！各位喜歡它的朋友開心嗎？這隻很明顯是一隻ACT，各位要在各個地方冒險呀！隨此之外，還有一個令FANS知道了會很高興的消息，就是在遊戲中收錄了很多有關《DISNEY》的映像，各位可以大飽眼福了！這隻可愛清新，玩法又簡單的遊戲，會成為大家的心頭好，新寵兒嗎？



RPG
發售商：GUST
發售日：預定6月22日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆

黑瞳之NOA







不知道大家有沒有聽過一隻叫做「魔神戰記」的遊戲呢？今次所介紹的「黑瞳之NOA」正是它的續集。主角的祖先是建國者，因為繼承祖先的遺訓，主角也要訓練自己，四出消滅魔獸。而玩者要做的事當然就是好好育成主角，令他成為一個強勁的英雄，再跟他一起戰鬥消滅魔獸啦！這隻育成加RPG的遊戲大家又有沒有興趣呢？

GB/RPG
發售商：MICRO CABIN
發售日：預定5月
售價：3980日圓
注見度：☆☆☆

SOUL GETTER~放學後冒險RPG~





初初看到「放學後」AMI還想起《心跳回憶》中的《放學後問答集》呢！不過細心一看，原來是一集RPG的遊戲，到底這隻放了學才冒險的遊戲是玩什麼的呢？當「闇王」的封印被解開，就表示世界將再沒安寧之日子。而主角為了把它再次封印而展開旅程。旅程當然會出現很多危險啦！主角有見及此，因此便把特殊之寶石帶在身上，以把自身的特殊能力引發出來。另外，戰鬥時要使用魔法也是靠它呢！寶石這麼好用，旅程中當然要收集多些了！

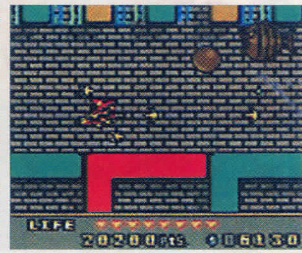




ECT
發售商：MICRO CABIN
發售日：預定5月
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

MAGICAL CHASE





不知道大家有沒有玩過PC -ENGIND呢？當時有很多很好玩的遊戲都在PC-ENGIND中推出過呢！而在1991年推出過一隻叫做《MAGICAL CHASE》的遊戲，在當時很出名喲。沒錯！它就是現在AMI為大家介紹的遊戲，它終於被移植到GB上了！玩者是操縱自機跟惡魔作戰，目的當然就是全部被它們打倒囉！而且更可以買入特殊魔法來對付可怕的惡魔，來，一齊做「打鬼大英雄」吧！



動畫新聞組

組員：
《ANGELIQUE》派的隨風

超型版西遊記！

最遊記

4月4月起逢星期二下午6時30分於テレビ東京播放



「西遊記」大家就看多了，「最遊記」大家又有沒有興趣呢？主角同樣孫悟空、唐三藏、沙悟淨及豬八戒，不過樣貌就帥氣得多了，至少人模人樣。

故事內容是說唐三藏是一個北方天帝使，他叫出三位神跟他一起到桃源鄉把大妖怪牛魔王消滅。那三位神當然就是孫悟空、沙悟，淨及豬八戒，皆因瘆轉生前他們是跟唐三藏一起往天竺取經的人。

為什麼要把牛魔王消滅？因為他在桃源鄉做實驗，把原本十分平靜的桃源娜搞個天翻地覆。而且當中的妖怪亦被弄至凶性大發，試問被牛魔王搗亂成如斯樣子，唐三藏等人又怎能置於不理？看來不管轉生多少次，他們敵對的關係還是不能變改。

STAFF

原作：峰倉かずや
監督：伊達勇登
SERIES構成、劇本：隅田克之
製作：アニメキヤラクターデザイン

用鋼鐵製造之天使？

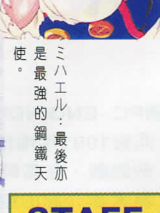
鋼鐵天使

逢星期二下午7時於WOWOW播放

在一個傳有怪味的地下室中，他發現了她。這個美少女是誰？他不知，也不想知。他只想好好地盡「主人」的責任，好好地愛護她。可愛，又帶點頑板的鋼鐵天使到底會遇到什麼事情？當她遇上別的鋼鐵天使時，會成為好朋友，還是變成敵人呢？別的「鋼鐵天使」，又是不是真的存在呢？這一切一切，將會隨著鋼鐵天使－くるみ的成長而發生。



くるみ：由綾小路博士所開發的唯一一個鋼鐵天使。



ミハエル：最後亦是最強的鋼鐵天使。

STAFF

原作：介錯
監督：高橋ナオヒト
構成、劇本：荒川稔久
製作：總作畫監督：千羽由利子



特別畫面重溫

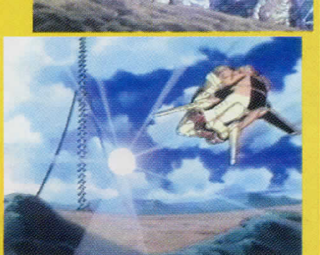
第36集 他的名字是擊龍神

播放日期：4月9日

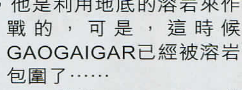
前言

在上一隻之中，雖然有兩名新的勇者登場，可是，這風龍和雷龍卻不像其他勇者有著一顆熱烘烘的心，反而，更像冰一樣的在作戰著，究竟他們會否有所改變呢？而消失在敵人攻擊之中的冰龍和炎龍又怎樣呢？



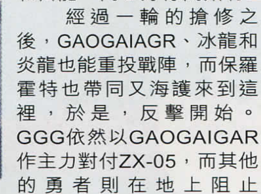


本集故事內容





上一集末段，GAOGAIGAR衝出大氣層，直接向ZX-05的頭部攻擊，可是，這時候在軌道基地之上，獅子王博士測到原來這ZX-05是直插竹地心的，換而言之，他是利用地底的溶岩來作戰的，可是，這時候GAOGAIGAR已經被溶岩包圍了……

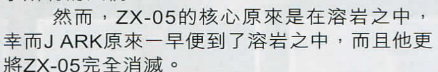


雖然GAOGAIGAR能利用PROTECT SHIELD來抵禦溶岩的攻擊，但是因為能量用盡，所以也要被擊落在地上，至於被敵人重擊的冰龍和炎龍，亦已經開修理。另一方面，被冰龍和炎龍救了的風龍和雷龍，內心好像開始有些改變……





經過一輪的搶修之後，GAOGAIAGR、冰龍和炎龍也能重投戰陣，而保羅霍特也帶同又海護來到這裡，於是，反擊開始。GGG依然以GAOGAIGAR作主力對付ZX-05，而其他的勇者則在地上阻止ZONDER機械人，雖然大家已經盡了全力，仍是不能阻止大量的ZONDER機械人……



眼見勇者們為人類而作戰，為了保護同伴而犧牲，令他明白到戰鬥的真正意義，終於能夠發動合系統，而且更使出他的必殺技「雙頭龍」，將所有的「ZONDER METAL」取到手，解求所有的人們。

然而，ZX-05的核心原來是在溶岩之中，幸而J ARK原來一早便到了溶岩之中，而且他更將ZX-05完全消滅。







勝利的關鍵

第37集 凱恩的遺言

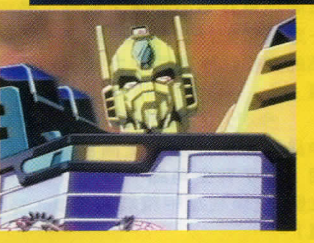
播放日期：4月16日

前言

在上一集之中，風龍和雷龍終能合體成為「擊龍神」，而且，使出必殺技「雙頭龍」，除了協助GAOGAIGAR取得勝利之外，更將所有變成ZONDER機械人的人類救回來。



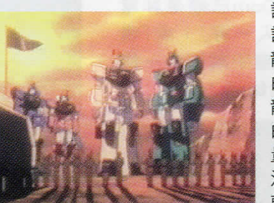




本集故事內容



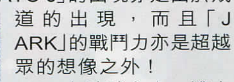
在上一集之中加入作戰，而且成功合體的「擊龍神」……而在戰鬥之後，MIKE將護送返日本，而冰龍、炎龍、風龍和雷龍則留在中國特訓，而在這裡的特訓之中，冰龍和炎龍表現出完美無瑕的合作性，這是風龍和雷龍未能及的，經過一番的思量之後，中國方面決定將風龍和雷龍轉交給「GGG」。

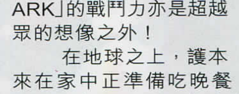




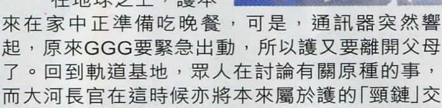
另一方面，GGG的袁頭寺已經查到有關「戒道」的身世，原來他一直來也在地球被一個奇怪的女仕所收養，可是，這女仕已經失了縱……大家也非常清楚，「SORUDATO J」的出現亦是由於戒道的出現，而且「J ARK」的戰鬥力亦是超越眾的想像之外！







在地球之上，護本來在家中正準備吃晚餐，可是，通訊器突然響起，原來GGG要緊急出動，所以護又要離開父母了。回到軌道基地，眾人在討論有關原種的事，而大河長官在這時候亦將本來屬於護的「頸鏈」交給他，可是在眾人之前，護並未能得到新的資料。



不過，當護一個人和「GALEON」一起時，一個名叫「凱恩」的幻影突然出現在護的面前，而且在他腦海中出現一連串故鄉的影像，而且這時候，他亦開始感覺到原種在接近基地……







勝利的關鍵

TEXT：赤目黑龍

完全究極製作！

巨神 鐵甲萬能俠重現人間！！

鐵甲萬能俠可以說是巨大機械人始祖中的始祖，所以備受各方機械人迷的愛戴，而有關這鐵甲萬能俠的玩具商品實在多不勝數，當然，最近期受到最多人注目的一定會數到「超合金魂」系列，不過，睇過今期為大家介紹的究極鐵甲萬能俠之後，肯定「超合金魂」都要行埋一邊！

今次介紹的「究極鐵甲萬能俠」可以說是非常巨大的作品，鐵甲萬能俠全高70cm，比例是1/ 40，內容方面，除了有主角鐵甲萬能俠之外，還有新、舊兩款「朋友號」及裝在鐵甲萬能俠背後，令他能夠飛行的「噴射飛翼」。

大家不要以為這副「究極鐵甲萬能俠」是甚麼超合金，這其實是一副「紙摺」鐵甲萬能俠，單看表面，大家或者會以為這是一般的FIGURE，這其實是表示出這作品的製作質素非常高，驟眼看真不會看出這是一隻紙摺的鐵甲萬能俠。

大家不要以為這鐵甲萬能俠身高70cm已經是非常驚人，其實就連那「噴射飛翼」也是「長人一等」，這「噴射飛翼」全長有67cm……嘩！差不多和鐵甲萬能俠一樣高，面對這樣出色的作品，大家又豈能錯過！











小學生戰士重現！

絕對無敵．元氣爆發．熱血最強玩具再版推出

相信如果有看動畫的人一定不會忘記在多年前推出過的三套作品，他們分別是《絕對無敵》、《元氣爆發》、《熱血最強》，這三套作品之中的機械人曾成為小朋友搶購的目標，時至今日，這些玩具已近乎絕跡人間，而因為這系列最新一輯的作品快將推出，所以TAKARA便決定再版這些舊作的玩具，而當中最搶手的一定會是《絕對無敵》之中的「雷神王」和「爆龍王」，因為當日這只是第一作，沒有受觀眾注意，所以當時入貨不多，至於這些玩具在甚麼時候推出則有待商方日後公佈。



世紀末救世主重臨

全新北斗之拳ACTION FIGURE系列

近年來懷舊動畫作品的熱潮真是一浪接一浪，而在早前為了龐大的美國市場，已經推出過一批的《北斗之拳》ACTION FIGURE，不過，這批貨品的真正目標是美國，所以在用色上是和日本的有所不同。

而這新的日本版便是使用新的顏色來製作的，而且造型方面亦是參照漫畫版而製作的，所以一直以來也有留意《北斗之拳》的家一定會非常滿意，而這次推出的人物有計「健次郎」在內的7個主要人物，比例方面，會是1/ 12，價格則會是由2200至3200日圓不等，全7款的ACTION FIGURE均由海洋堂製作，將會在4月開始發售。

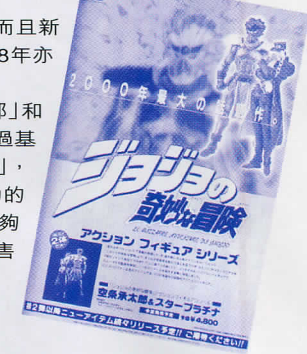


JOJO攻勢一浪接一浪

承太郎ACTION FIGURE夏季發售

《JOJO之奇妙冒險》可說是一個非常長壽的漫畫作品，而且新一部的畫亦已在日本的《周刊少年 JUMP》之中開始連載，在98年亦推出過同名的街機格鬥遊戲，相當受歡迎。

今次推出的ACTION FIGURE系列將會以「空田承太郎」和「白金之星」打頭陣，雖然說這是ACTION FIGURE系列，不過基本的人物是不任何活動的，所謂的全可動其實是指「STAND」，就好像初出的「空田承太郎」，他本身是不能移動的，可活動的便是他的「STAND」——「白金之星」，不過，以4800日圓能夠買到兩隻FIGURE，實在是相當的便宜呢！大家可要留意發售日期啊！



古代與現代科學的結晶

幪面超人 古加最新坐騎「トライゴウラム」





一直以來，在《幪面超人》之中，總會有一些有型有款的電單車出場，當然，在最新的《幪面超人 古加》之中亦不會例外，不過，在《幪面超人 古加》之中，最初的坐駕「TRY CHASER 2000」其實不是最終的電單車，因為在故事之中，古加會同時得到古代和未來科學的力量，而得到這兩種力量的古加，他的坐駕亦得到了新力量，「TRY CHASER 2000」加上新的「バトルゴウラム」，成為全新的「トライゴウラム」。

初音映莉子



「初音映莉子」這個名字對大家來說可能有點陌生，但當說她是剛剛在上星期上畫的《旋渦》中，飾演女主角──五島桐繪，可能對她開始有點印象了。雖然在映莉子這首電影中表現出色，但這卻是她的處女作。由於在拍攝這套電影之前，已經參與過多個廣告的演出，所以她在日本已有一定的知名度，現在再加上這套電影的幫助，使港、日觀眾都認識初音映莉子這顆新星。

映莉子最近亦有份參與TBS電視台春季日劇──《你教懂我的事情》的劇集拍攝的工作，而她會飾演西崎千尋一角。此外，她亦會在ENIX的PS2遊戲──《Love Story》中飾演SAKI，而映莉子的首本寫真集──「初音日記」更會在4月14日推出。

PROFILE

姓名：初音映莉子/Hatsune Eriko
出生日期：1982年3月24日
年齡：18歲
出身地：東京都
星座：白羊座
身高：170cm
三圍：B75/W57/H80
血型：A型
興趣：SHOPPING、看書、音樂欣賞

星之網

旋渦
http://www.coolala.com/uzumaki/

初音之網
http://www5.airnet.ne.jp/hatune/



踏切
注意

春季日劇大會集

在《Beautiful Life》、《二千年之戀》、《相睇結婚》冬季日劇之後，自然是春季日劇出爐的時候，今季總共有39套，而今次將會介紹其中八套比較特出的劇集，當中會有以兄弟的愛為軸心的「天使消失了的街」、探求真相的「太陽不會下沈」，發生三角關係的「天氣預報之戀人」，以及對抗公司政策而惹笑的「庶務二課」等，究竟哪套會成為春季日劇大贏家，各位就要晰目以待了。











天使消失了的街

講述度過放棄自己的生活而做着被人毆打之職業的弟弟，和患上了自閉症的哥哥之間的兄弟愛為軸心，令人反問自己生存的意義的人性劇。

背負了朋友的債務，而以被人發洩的職業來還債的達郎（堂本光一），突然知道自己有個同父異母的哥哥—輝（藤井郁彌），不承認輝為兄長的達郎因為輝居住和工作的工廠倒閉，所以只好讓輝在自己的房間度宿一宵。不過輝卻是一個對床舖的位置以至牙膏的味道都非常講究的人，令達郎被他舞來舞去。當輝差點被達郎踢出門外之際，達郎的老顧客—做輔導員的京子（酒井法子）就找達郎商量。（第一話）

烹飪研究家助手
吉井Tamaki
內田有紀
因為她的遲鈍，令到很多工作都失敗了。她正在單戀達郎。

公司社長
瀨戶香
板谷由夏
與達郎在同樣的環境中長大，不過她是個上進心強的女性。

被發洩者
高野達郎
堂本光一
正在借款給由黑社會控制的財務公司。那馬馬虎虎性格的他會否在遇上輝後重新考慮人生的意義。

自閉症哥哥
高野輝
藤井郁彌
被親人捨棄而投靠達郎。雖然不喜歡和別人說話和接觸，但擁有非常優秀的記憶力。

不上學學生
川島聖
田中聖
遇上了輝之後，令他的人生觀改變。

輔導員
進藤京子
酒井法子
負責聽取公司職員的煩惱，但自己卻找像達郎的被發洩者進行發洩來減輕壓力。

黑道中人
安原信輔
大竹Makoto
暴力集團一安原家的黑幫人士。想引導達郎進入為非作歹的世界裡。



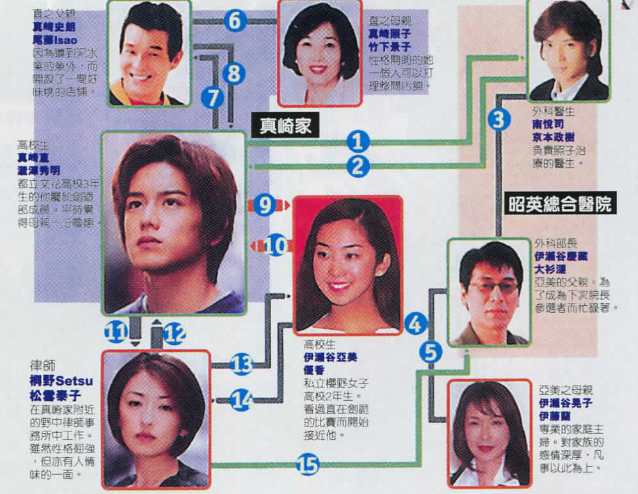
1. 利用
2. 打算利用
3. 追債
4. 留意
5. 覺得他很厲害
6. 單戀
7. 視為戀人
8. 青竹梅馬
9. 有點喜歡
10. 視為弟弟
11. 不了解
12. 異母兄弟
13. 不相信對方為兄弟

太陽不會下沈

一個面對母親死亡的少年在這個打擊之後，在查探母親死亡真相過程中成長的劇集。

直（瀧澤秀明）是個將要應付考試的高校三年生。直對於熱衷於劍道部活動而經常找他說話的女子高生—亞美（優香）的對答而感到迷惑，而這樣過著普通學生生活。不過在某一天，直的母親—照子（竹下景子）在散步途中突然斃命。雖然醫院以過勞死亡為照子的死亡原因，但其兒子（直）卻覺得有點不合情理，一方告訴了父親（尾藤Isao）知道，而另一方面正考慮找在附近工作的律師—Setsu商量，調查母親當中會否有一些不為人知的真相，或是人為失誤。（第一話）





1. 找尋真相
2. 守口如瓶
3. 上司、下屬
4. 親生
5. 夫妻
6. 夫妻
7. 告知
8. 算數
9. 有點興趣
10. 喜歡
11. 借助其力量
12. 無法推搪
13. 不知為何
14. 傾談對像
15. 追查醫療過程失誤

傳說之教師

一個被50間學校解雇的破紀錄教師，和一個以自己空間為優先的受薪教師組合出新感覺的學園劇集。

在十二社學園高校裏，急忙擔任問題最多之2年D班的班主任—南波（松本人志）和由擔任班主任被降職為副班主任的風間（中居正廣）組成伙伴。由於身為理事長的怜子（夏木Mari）的一句說話「不能令不回校上課的哲也（松澤蓮）立刻返學，2人都會被解雇」。南波為了發洩自己的壓力，於是安排自己的學生進行一場真真正正的打鬥，而當他見到感情用事的男生打鬥時，便高興不已。曾一度被風間說服而返學的哲也再次不回校，而他們二人又再出現危機。





2年D班副班主任
風間大輔
中居正廣
已有三年教書經驗的他雖然是個受薪教師，但由於其工作效率低，而突然被降職為副班主任，現在與南波的命運連在一起。



2年D班班主任
南波次郎
松本人志
在5年的教書生涯中己被50間學校解雇的傳說教師。由於他借了巨額貸款，所以經常被人追債。

學校社工
神宮寺絹香
永作博美
在南波和風間之間存在的女性，而經常以專家的立場指導他們二人。

護士的工作3

進入第四年護士生涯的泉（觀月亞里沙）又再次引起騷動，而捲起了接連不斷的事件。

仍然是未能成為護士的泉由於依舊的失敗未能從成長中得到改善，所以令到放完產假而復職的主任—翔子（松下由樹）感到心灰意冷。可是，新人的圓（神田Uno）是一個首日工作已經遲到、而且將護士的白裙變成超迷你裙等，比泉還要厲害的問題者。由於翔子受到周圍的反對壓力，而吩咐泉作圓的指導員，不過圓卻對泉的說話沒有放在心裏。







失敗的護士
朝倉泉
觀月亞里沙
雖然她是有經驗的護士，但卻經常撞板。由於赤木的劣行，反令她燃起了對抗意識。



新人護士
赤木圓
神田Uno
在新人護士中最麻煩的成員。上班第一天已經遲到，制服變成超迷你裙。這種破天荒的行為，令到其前輩都投降。



主任
尾崎翔子
松下由樹
為澤田誕下女兒瑪莉亞。經過產假後復職的主任，現在正為育兒和工作而感到煩惱。對後輩Izumi沒有得到成長感到灰心。

庶務二課

大家所熟識的庶務二課終於回來！她們再次以專橫的公司和人事部作為對手的爽快劇集。

滿帆商事在新職員神谷（澤村一樹）的提案而引入了「職員編號制」，由於經常以攝錄機進行監視，令到公司充滿著殺氣騰騰的氣氛。被迫提早退休的井上（森本Reo）便探訪被人事部的政策弄至四散庶務二課的成員。不過千夏（江角真紀子）因為知道公司廢除了年中的EVENT而感到憤慨，因此庶務二課所有成員再次集結一起回到總公司。





SUPER OL
坪井千夏
江角真紀子
擁有非常多人生經驗的她並相信「女人的價值就是男人的數目」這句話。不給別人看見自己的弱點。



電腦通
丸橋梅
寶生舞
雖然千夏的幼年朋友，但視對方對手。擁有超自信的她經常自大。



情報通
德永Azusa
戶田惠子
所有範圍都知道的情報通。上年剛剛結婚，而是庶務二課中唯一己婚者。

Another Heaven eclipse

追查連續女性失蹤事件的刑警們在調查的尾聲竟發現埋藏人類深處的未知之謎。

在東京首都圈，發生了連續多宗年輕少女失蹤事件。正在停職的刑警—皆月悟郎（大澤）得到經營興信所的亞希美（室井滋）之委託—尋找失蹤了的祥子（佐伯日菜子）。另一方面，悟廊的同事—Manabu（江口洋介）和飛鷹（原田芳雄）他們亦正在追查於殺人後將其屍體的腦取出來進行烹調的怪異事件。不過實際上兩件事件卻意外地擁有相同的地方。



停職中的刑警
大澤Takao
皆月悟郎
放走了持有鎮靜劑的少女而被停職的他對車和女人同樣喜愛。



OL
大石紀子
本上真奈美
在Think Tank工作的OL。以其冷靜的分析力來協助悟郎，不過她卻是個守身如玉的人。



偷聽熱愛者
幕田Yuushi
力藤晴彥
進行偷聽犯罪活動的熱愛者。雖然是早瀨和飛鷹的支持者，但他與悟郎亦是有名的組合。

天氣預報之戀人

一個小小的謊話而發生奇妙的三角關係，為大人而設的浪漫愛情喜劇。

「愛情專家」的電台節目DJ—唯川幸，而真名為祥子（深津繪里）的她其實是一個性格並不特出的女性。由於祥子對自己的外表沒有信心，所以將朋友—原田早知（稻森泉）的照片上載至網頁上。另一方面，在祥子的節目中負責天氣預報的田口（矢部浩之）因為那些照片，而邀請祥子一起進餐。不過約會當日，田口突然不能抽身赴約，而請求了上司的矢野（佐野）代為赴約。





天氣預報員
矢野克彥
佐藤浩市
在氣象廳預報課中工作。自從與妻子離婚之後，唯一開心的就是和女兒—雪美約會，而平時的日子便會寂寞地度過。

DJ
金子祥子
深津繪里
「愛情專家」的唯川幸是她的DJ名字，由於對自己的外表沒有自信，所以將早知的照片上載至HOMEPAGE。

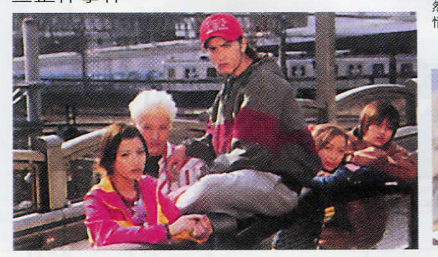


單身者
原田早知
稻森泉
日間是女服務員，而晚間卻是酒吧侍應的單身女子。雖然生活辛苦，但為了其兒子達也，令她可以保持每天精神地工作。

池袋West Gate Park

以東京的池袋作為舞台，而描繪一群年青人的青春劇集。

在池袋作為消遣區域的真島（長瀨智也）以和別人賭保齡球來賺錢。某天，身為女子高生的Hikaru（加藤愛）在西口公園認識了Rika（酒井若菜），而開始一起遊玩。Hikaru與Rika一起前往酒店，而之後Rika卻在酒店中發現屍體。由於在池袋發生多宗強姦案，令真島被認為是這事件的嫌疑犯，而池袋警署就派出禮一郎開始調查整件事件。





浪子
真島Makoto
長瀨智也
於池袋的工業高校畢業後，現時在由家中開設的糖果店中工作。余利用最擅長的保齡球與受薪人士打賭來賺取小小金錢。



私立高校生
涉澤Hikaru
加藤愛
在碰見的瞬間便喜歡了Makoto。雖然天真無邪，但感情上的起伏很大。



G BOYS
安藤Takashi
窪塚洋介
身為Makoto同級同學的他是以池袋地盤的流氓組織—G BOYS領導者。



THE SOUL

主唱：DREAMS COME TRUE
發售商：EPIC RECORDS
編號：ESCB 2075-2076
發售日：2000年2月14日
價格：3990日圓
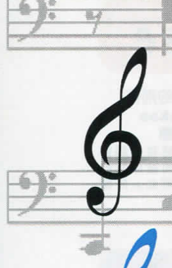
樂評分：9分





第一次聽到吉田美和的聲音時(還記得那首歌是《決戰星期五》)，筆者的第一感覺是：「這把聲天生是要註定當歌手的。」那時正是DCT最紅的時期。雖然筆者一直不是DCT的大FANS，也沒有買他們的唱片，但卻很享受聽他們的歌，因為DCT的歌曲大都旋律動人，聽過一次就會留下深刻印象，而且內容充滿歡笑和喜悅，可以說是沈悶生活的一支興奮劑。這隻雙CD精選收錄歌曲共32首，將他們出道以來最受歡迎的作品全部網羅(新唱片公司的也不例外)。在歌曲編排方面，DISC 1的所有歌都非常搶耳，節奏感重，而DISC 2的整體感覺則比較慢熱、耐聽，可謂各有特色。強力推薦《LOVE LOVE LOVE》、《あはは》和《決戰星期五》。(時雨)

櫻之雨・在何時



主唱：松隆子
發售商：POLYDOR K.K.
編號：POCH-1916
發售日：3月23日
價格：3059日圓

樂評分：7分





松隆子上一次出大碟的時候是差不多兩年了，其間她以創作人的身份推出過了三隻細碟，《夢之點滴》、《月之舞》和《櫻之雨，在何時》，而剛剛得了舞台劇獎的她在3月23日推出了她的新大碟《在何時，被櫻之雨…》；而在碟內一共有11首歌，包括她之前所推出的3隻細碟共6首舊作之外，其餘5首也是全新的，除了「The Shooting Star」她只有參與作詞之外，其中4首的新曲也是由她作曲和作詞的，再加上3隻細碟的6首作品，一共有10首是她的手筆，比起上一隻大碟只1首由她作曲和作詞，進步不錯呢，相信她很有決心要成為創作歌手。(Sakura-Ki)

4月份New Release推介

日本POP DISC

gravity

主唱：LUNA SEA
發售商：UNIVERSAL VICTOR
編號：MVCH-1201
發售日：3月29日
價格：1260日圓



《SHINE》1年5個月後的新作，單以封面看已知它和《SHINE》完全不同。除《gravity》外，此碟亦收錄了另外兩首新作《inside you》和《My Lover》，兩者也是節奏強勁的快歌。

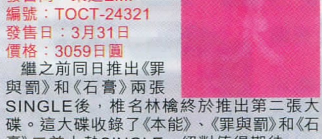
SPEED THE MEMORIAL BEST 1335days Dear Friends 2

主唱：SPEED
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-88161
發售日：3月29日
價格：2700日圓

同日推出的另一張最終精選大碟，這張收錄的是SPEED後期的全部SINGLE如《ALL MY TRUE LOVE》、《Breakin' out to the morning》和《Long Way Home》，同樣收錄了未發表的歌曲。

勝訴STRIP

主唱：椎名林檎
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24321
發售日：3月31日
價格：3059日圓



繼之前同日推出《罪與罰》和《石膏》兩張SINGLE後，椎名林檎終於推出第二張大碟。這大碟收錄了《本能》、《罪與罰》和《石膏》三首大熱SINGLE，絕對值得期待。

同往海／出泳池

主唱：Puffy
發售商：epic record
編號：ESCB-2122
發售日：4月5日
價格：1223日圓

久違了的Puffy的第十一張SINGLE，同時亦是首張她們MAXI SINGLE。兩首歌的內容令人想起舊作《海邊種種》，但歌曲路線分別是ROCK和MOODY，兩者也是她們比較少唱的類型。

SPEED THE MEMORIAL BEST 1335days Dear Friends 1

主唱：SPEED
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-88161
發售日：3月29日
價格：2700日圓



SPEED解散前兩日推出的最後兩張精選大碟之一，這張收錄了SPEED早期的全部SINGLE如《Body&Soul》、《White Love》、《my graduation》等，更會有兩首未發表的歌曲。

3rd-LOVE PARADISE

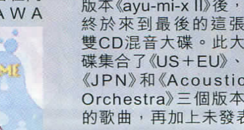
主唱：Morning娘
發售商：Zetima
編號：EPCE-5051
發售日：3月29日
價格：3059日圓

依然人多勢眾的Morning娘，終於推出第三張大碟。收錄了《LOVE MACHINE》、《戀之DANCE SITE》等大熱作品，相信此大碟其他歌曲也會非常有趣。

GAME

主唱：bird
發售商：SMEJ Associated Records
編號：AICT-1181
發售日：4月1日
價格：1529日圓





剪了頭髮的bird的新作，《GAME》會在同日推出的《SHINICHI OSAWA PRESENTS SAKURAHILLS DISCO 3000》中收錄。除了《GAME》混音版本外，此SINGLE更收錄《空的眼睛》的另一版本。

ayu-mi-x II version Non-Stop Mega Mix

主唱：濱崎步
發售商：avex trax
編號：AVCD-11800~1
發售日：3月29日
價格：3150日圓





同日推出三張不同版本《ayu-mi-x II》後，終於來到最後的這張雙CD混音大碟。此大碟集合了《US+EU》、《JPN》和《Acoustic Orchestra》三個版本的歌曲，再加上未發表的混音版本。

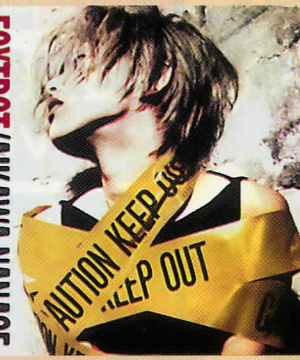


TEXT：時雨、追跡者0、Sakura-Ki

FOXTROT

主唱：相川七瀨
發售商：CUTTING EDGE
編號：CTCR-18015
發售日：2月16日
價格：3059日圓





相川的第四張大碟終於推出了(不計精選大碟《ID》)，同時亦是她改了形象後的首張大碟。FOXTROT的意思是「輕快地走」，以歌曲風格來説絕對是切合這個名字。這大碟有四首曾推出SINGLE歌曲，我認為除了《COSMIC LOVE》有點言過其實外其餘三首也有不錯的表現，其中以《China Rose》和《Jealousy》最為突出。至於新曲方面，《Second Wind》、《Bitch》、《Heat of the night》和《Crying》等也是不錯的歌曲，另外今次相川自己作詞的歌曲有很多，雖然詞的水準未必可以和濱崎步甚至椎名林檎等「才女」相題並論，但總算是好的嘗試。基本上全碟的歌曲風格十分統一，所以最大的缺點是比較易悶，但以我這類喜歡J-ROCK的人來説此碟絕對有一買的價值。(追跡者0)

脈

主唱：Dir en grey
發售商：EAST WEST JAPAN (WARNERS MUSIC JAPAN)
編號：AMCM-4464
發售日：2月16日
價格：1260日圓(連稅)

樂評分：
7分

首張大碟《GAUZE》推出後半年的新作，同時亦是Dir en grey在千禧年的首張SINGLE，本來像Deg這種搖滾樂團應該不會太受歡迎(因為音樂風格不算大眾化)，實際上去年他們的成績頗為理想(以新人來説)，難道聽者們的接受能力提高了？説回正題，《脈》頗有另一名作《殘》的影子，所以它是否動聽便要視乎聽者的接受能力了。至於indie時期的舊歌《Ash》，我個人認為它和《脈》相比明顯平凡了不少，因為它雖然也是一首接近《殘》的歌曲，但音樂和唱腔等也比《脈》「正常」了一點(因狂叫比較少)。至於全張碟最邪門的當然是《脈8-1/2convert》，因它不只是《脈》的remix版，而是……對話！而且副歌竟然變成手提電話的響聲，絕對是拍案叫絕。總之各位若對自己的接受能力有信心的話不妨一買。(追跡者0)



SUNRISE日本／HORIZON

主唱：嵐
發售商：PONY CANYON
編號：PCCJ-00001
發售日：4月5日
價格：1020日圓

雖然其貌不揚，但仍然大受日本女孩子歡迎的五人男子偶像組合「嵐」，終於推出他們的第二隻細碟，而且它還是兩A面細碟，質素當然有所保證。《SUNRISE日本》是日本富士電視的人氣新量節目《PRO BASEBALL NEWS 2000》的主題曲。

THE BEST OF NAOTO KINE 15 GOODIES

主唱：木根尚登
發售商：EPIC RECORDS
編號：待查
發售日：發售中
價格：3059日圓

雖然風頭被小室哲哉蓋過，但前TMN成員木根尚登作獨立發展後，仍有擁有一大批支持者和大量的好歌。這隻首次發表的BEST ALBUM以ACOUSTIC結他樂曲為主，聽後必定能令你的心情平靜下來。

LET GO

主唱：BONNIE PINK
發售商：EAST WEST JAPAN
編號：AMCN-4770
發售日：4月5日
價格：3059日圓

全能的音樂創作人BONNIE PINK的最新大碟。雖然她的音樂由瑞典式轉變為美國式，但一直都以輕快、動聽而且易入耳的為主，在聽後整個人都會感到心境愉快，而且不會聽厭。





SHOCK HEARTS

主唱：THE YELLOW MONKEY
發售商：BMG FAN HOUSE
編號：FHCF-5007
發售日：4月5日
價格：1050日圓

日本搖滾界的中堅份子THE YELLOW MONKEY的最新SINGLE。在舉行全國演唱會之前的這隻細碟，是他們拿手的POWERFUL ROCK，而且還請來了漫畫家永井豪來畫唱片的封面。

GOLDBLEND

主唱：奧田民生
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-4790
發售日：發售中
價格：3059日圓

奧田民生除了主力為其他歌手作監製外，仍有繼續其歌手的身份，推出不少動人的作品，這隻大碟就收錄了他在今年1月推出的新SINGLE《田田田田》在內。正如碟名《GOLDBLEND》所形容，它真的是一隻像精選般的原創大碟。

ALL THE WAY FROM D.C. Valentine D.C. Complete Best

主唱：Valentine D.C.
發售商：HEAT WAVE
編號：COCP-50266
發售日：4月1日
價格：3059日圓

在去年12月30日解散了，結束了其10年音樂歷程的Valentine D.C.，將會推出精選大碟。這張碟將94年他們正式加入MAJOR樂壇後的歌曲，超越了唱片公司的限制——收錄，值得珍藏。

GAME MUSIC

I.Q REMIX + Rack One's Brains

遊戲：I.Q REMIX
發售商：SPE VISUAL WORKS
編號：SVWC-7059
發售日：4月1日
價格：2345日圓

在PS2上登場的《I.Q》最新作《I.Q REMIX》之SOUNDTRACK。整隻碟都充滿了拉丁和TECHNO系的音樂，極之配合遊戲的世界觀。

STEPPING SELECTION ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：STEPPING SELECTION
發售商：avex trax
編號：待查
發售日：3月29日
價格：2548日圓



收錄了遊戲中使用了的37首歌曲，當中包括了由BACKSTREET BOYS和STEPS等人氣歌手的原唱版本。除此之外它還收錄了遊戲未使用的音樂5首，內容豐富非常。

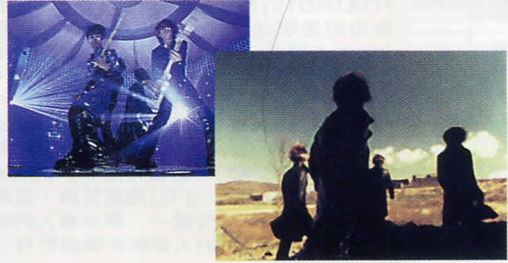
弄 得滿城風雨的PS2播放DVD機能，最近又有新的問題出現。原來有玩家發現只要使用RGB線來將PS2和錄影機駁上，竟然可以避開DVD碟上的防COPY保護(即那些時光時暗的畫面)，成功複製成錄影帶。SONY這樣一來又多了給電影公司指控的藉口了。即使現在SONY回收那些1.00版的UTILITY DISC，但又有多少人真的會交還呢？

本週精選

VIDEO GLAY 4

發售日：4月5日　　價格：4286日圓
發售商：UNLIMITED RECORD／PONY CANYON　　時間：46分鐘
收錄曲：《WINTER AGAIN》《不是這裏，往某地去》等八首





距離上一次GLAY的MTV集《VIDEO GLAY 3》發售已有兩年時間，在這段期間GLAY推出過許多出色的名曲，他們的MTV更是精采絕倫，只可惜我們身處香港，除非特地走去唱有日文歌的卡拉OK，否則都無緣欣賞。幸好在這星期GLAY的最新MTV集《VIDEO GLAY 4》終於推出，它收錄了《誘惑》以後GLAY推出過的細碟MTV(VIDEO SINGLE《SURVIVAL》例外)，和一些唱片的廣告片。除此之外，DVD版還首次收錄了《SOUL LOVE》MTV的多角度版本，大家可以將鏡頭集中於自己喜歡的成員身上觀賞，絕對令各FANS垂涎，肯定會大HIT之作！不知道今次它的銷量又會不會刷新什麼新記錄呢？

HAMASAKI AYUMI

發售日：3月29日　　價格：5800日圓
發售商：AVEX DISTRIBUTION　　收錄曲：《POKER FACE》《FLY HIGH》等







又是另一必定會熱賣之MTV集，今次的主角則是「女子高生教主」濱崎步。她最近的人氣和宇多田光可說是不相伯仲，而且除了音樂之外，她在帶領年輕女性潮流服飾方面的地位更是超然，因此今次這隻MTV集可以說是「一次過滿足晒兩個願望」。至於它的內容方面絕對可以用「豐富」來形容，首先它收錄了由出道作《POKER FACE》到最新SINGLE《FLY HIGH》的所有MTV，另外還有由出道以來至《ACLIPS》的電視廣告片，說它是「濱崎步大全集」也不為過。不止如此，作為今次DVD的特別影像，它還收錄了濱崎步的INTERVIEW！各位FANS們今次又豈能錯過？



賽車小英雄 DVD-BOX 1ST LEG

發售日：4月1日
價格：28000日圓(4枚組)
發售商：PIONEER LDC
原作：吉田龍夫
演出：田川宏
聲優：森功至、野村道子、大宮悌之等

相信比較年長的讀者才會認識這套60年代的動畫傑作。它是由龍之子所製作，於67至68年間在富士電視台播放的賽車動畫，在日本國內和國外均有很高的評價。它的內容是講述少年賽車手三船剛，坐着由父親設計的「マッハ號」和世界上的一流高手比賽的故事。這個DVD-BOX SET將會分上下集推出，今次1ST LEG則收錄了前半的26話。



DIGITAL ULTRAMAN SERIES DVD ULTRAMAN

發售日：3月25日
價格：各3800日圓
發售商：PANASONIC DIGITAL
監督：笹谷一等
演員：小林昭二、黑部進等

無人不曉的「咸蛋超人」在DVD的協助下重生！這絕不是說笑，因為這個DVD版不只是舊作重出這麼簡單，它可是經過當年電視版的製作人員重新修正，將質素劣化了的菲林數碼化，並重新進行混音，令這套本來是單聲道的作品變成立體聲！可以說它比當年播放時的質素更高。除此之外，作為特典的一部份它還收錄了拍攝特攝片時製作過程的解說映像。



菜菜子解體診書 opr VI

發售日：4月7日
價格：5800日圓
發售商：PIONEER LDC
監督：ねぎしひろし
人物設計：山下敏成
聲優：山本麻里、子安武人

人氣搞笑加少許性感(色情？)OVA之最終回！原來菜菜子的複製人只能活到20歲，為了治療這個病，拜家的賢兒和錠兒才會奮鬥至今。拜總合病院也是為了這原因而存在。狂兒最後下了決定，要將外星生物「GREEN」的三種螺旋DNA和菜菜子的遺傳因子結合，藉此解決她的先天缺憾。終於狂兒和菜菜子之間的關係也解開了？！





Presented by：MS、(前編輯)山寺良牙
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

TACTICS OGRE

出版社：ENIX
作者：松葉博
售價：552日圓

曾一度受到好評的SFC遊戲《TACTICS OGRE》，終於有一本算是正式的漫畫推出，可是其畫風都很接近少女漫畫，不是十分多人能接受。主要故事內容都很接近遊戲，但是他所行的方向是「LAW」的關係，主角是不斷將一些無辜的人殺下，看起來都有幾分無奈。(MS)



DRAGON QUEST 幻之大地 6

出版社：ENIX
作者：神崎 MASAOMI
售價：390日圓

大人氣遊戲《DRAGON QUEST 6》被漫畫化後，到現時為止已推出至第6卷，故事亦開始進入尾聲，主角保捷回到現實世界時，發現另一個自己，由於魔王姆特被打敗，他們分成二人，而在現實世界的保捷卻變得內弱，還受到夢世界的保捷打了頓。另一方面，哈沙等人來到姆斯多魯村，就在休息的當晚遇上由阿姆斯變成龍……(MS)



心跳回憶 2 公式 Guide Book 完全版

出版社：雙葉社
售價：1300日圓
國際書號：ISBN4-575-16203-5

當所有出場人物的資料全圍公佈後，有關《心跳回憶2》的完全攻略本便不斷的推出，繼NTT和新紀元社(以本人已購入者為準，可能有其他的也說不定)之後，另一間出版社「雙葉社」又推出一本名為《心跳回憶2公式Guide Book完全版》的攻略本，該本攻略本大小為B5 Size，與其他攻略本差不多，也是會介紹遊戲系統攻略、出場人物(包括隱藏人物)攻略、以及對白表方式的攻略，不過特別之處就在於在特別事件和其他插圖的數量十分之多，只用簡單的語句便能表現詳盡的意思。(山寺良牙)



大空港 Vol.3

作者：城AKIRA／野口貿
出版社：集英社
售價：505日圓
國際書號：ISBN4-08-85905-4
雜誌編號：43632-05

以機場內所發生的鎖碎事情，串連成一個十分之有深度的故事，令人了解到故事內裡真正的一面，就是本漫畫的最大特色。就以今作其中一個故事為例，傳聞最近機場上經常鬧鬼，同時主角里中所屬的航空公司地勤方面又多了一位新進的職員「東田」，再者里中亦被接手調查鬧鬼事件的真相，後來經過調查及東田所留下的一些蛛絲馬跡，終於得出一個結論，那幽靈其實就是東田，原來她是為了讓人得知，她所愛的人是因為辛勤在建設機場，後來因工作過勞而喪命，因而故意做出鬧鬼的事；而到最後里中有一句說話令她深深感動，就是「你的愛人並不是白白的死去，他所帶來的成就遠超於其他人，他一直在這跑道上守護和承托著飛機起飛。」(山寺良牙)



再見吧！銀河鐵道 999 Vol.1 ——安卓美達總站——

企畫、原作、構成：松本零士
出版社：講談社
售價：838日圓
國際書號：ISBN4-06-310117-7
雜誌編號：42120-17

松本零士的其中一本著名科幻作品，而今次的《再見吧！銀河鐵道999——安卓美達總站——》事實上就是劇場版的作品，所以全書亦以彩色印刷。在故事上就是說到鐵郎在回到地球數年後，機械化人類與人類發生的世界戰爭，而這段故事在漫畫版上是沒有交代過；在經過多年的戰爭後，世界變得破壞不堪，後來有一天，眾人聽到999號再次回到地球，而主角星野鐵郎聽到美狄露交託別人帶來的傳話後，便決定要通過敵人的重圍，衝往車站再乘上999號作新的旅程，而紧一集的停車站就是來到一個名為Baby Melta的星球，從車上的待應得知，這個地點就是美狄露的故鄉，而該處亦有很多機械化士兵駐守，於是心急的鐵郎便出來嘗試尋找美狄露，但結果竟被機械兵們組擊，而且亦中槍受，那之後鐵郎能否逢凶化吉找到美狄露呢？(山寺良牙)



註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

露嘉的日常生活

BY R. RYAN

露嘉的試玩報告

今次的得是要介紹一隻遊戲哩！那就是 "key board mania" 了！

但是

GAME OVER

怎會這樣的第一版便死了....怎麼可能呀！

不過，這種遊戲真是一點難度也沒有啊！以我這種高手！

3級鋼琴都考唔到的人

$10一次，對於我這種高手來說真是一點也不貴！呵呵...

很吵呀 ??
那邊發生了什麼事哩 ???
（難道有人差過我，所以多人看 ??）

在露嘉眼前出現的是一個很漂亮的姐姐，她一個玩兩邊的鋼琴！

那首歌是此遊戲中最難玩的一首歌..
那些音符像是下雨般的...

但是，看她的樣子就好像一點也不難似的...而且，她好像不用看著畫面來玩一樣。
最後，她以分別是SS級及A級來完成遊戲！

不是吧 !?!
可以一個人玩兩邊？
而且，那首歌是...

所以就有很多人看她表演...

呵呵...
我還是不玩了
我實在太差了

真人真事改編



RUKA留言板

最近GAME SHOW，又有同事飛了過日本了。待他們回來後，小妹一定會問問他們的日本之行過得如何。另外，最近實在太多好玩的遊戲出了，小妹的荷包又大出血了，真慘呢！因為PS2剛出，所以相信有很多讀者的來信也是問有關PS2的問題呢！

「FFVIII精品哪兒尋？」

TO露嘉：

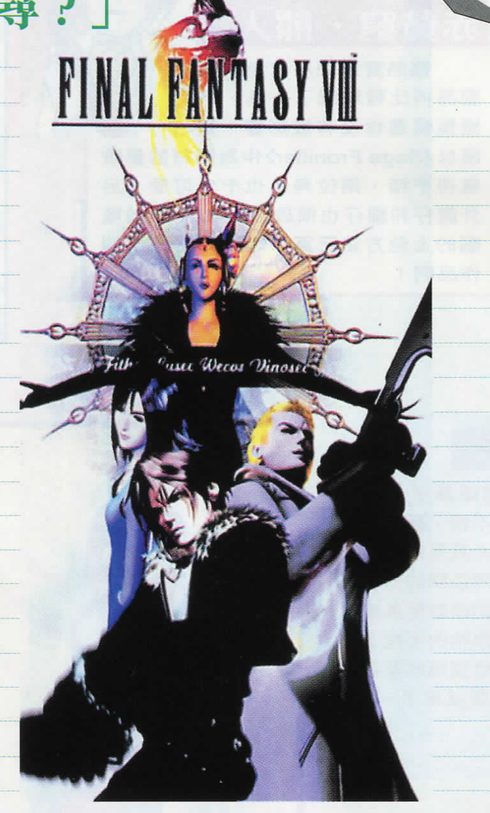
你好，你說在賣遊戲的店鋪可以賣到(FFVIII)的精品,但你石否說我知在那裡？因為我不是常逛那些鋪。THANKS！我想補購(FFVIII)的攻略，在那裡可以補購？售價又是多少？

你最近在打什麼GAME？有什麼新GAME好介紹？(最好不要太難，因為我還未打完FFVIII)《RRV》是什麼？PS2大約何時才便宜些，我很想買，但價錢實在太貴了。PS的GAME是不是可以在PS2玩？你有沒有買PS2？

不好意思，這麼多問題，THANKS YOU！

我改名做RINOA啦，敬請留意呀！

祝你工作愉快
FFVIII超級FANS
(RINOA)



DEAR RINOA：

買精品的話，你可以到旺角的「信和中心」或「CHIC之堡」看看，當中有不少賣日本精品的店鋪。或者你可以試試向該些店鋪訂購。而FFVIII的攻略，你可以到我們GAMEPLAYERS的網頁看看，網址是http://gameplayers.com

最近PS出的EVE ZERO是一隻不錯的AVG遊戲，不知RINOA喜不喜歡玩AVG呢?如果想玩一些輕鬆的遊戲，不妨留意4月DC的SAMBA DE AMIGO，它移植街機的「沙槌機」，十分有趣。而PS2亦有不少好玩的遊戲已推出，像你剛剛提及的《RRV》，它是一隻賽車遊戲，另外《決戰》及《FANTAVISION》亦是很好玩的遊戲。

而PS2相信並不會在近期回落至正常價格，大約差不多到年底吧！PS的遊戲的確可以在PS2上玩，而且畫面及速度會優秀一點。露嘉雖然沒錢買PS2，不過常常可以在公司玩到嘛，嘿嘿！

露嘉上

同人祭：

《同人祭》是一舍不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或GPM的作品。假苦你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫出及自創遊戲人物。

小通告：

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不宜遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並注明《編輯接待處》收就可。記得來信者的字數請不要多於800字。而且更要用原子筆書寫。



館主：里繪

最近收到不少讀者的來信，真的很開心哩！可是因為小妹事務繁忙的關係(要讀書嘛！)，所以暫未能私下回覆，很對不起啊！另外其中一位讀者曾寄上畫了小妹的電腦畫稿來(希望那位讀者知道我是說「你」吧！)，但這福畫卻不知什麼原因開啟不到，所以暫時無緣看到「你」的畫，真可惜哩……

特級佳作

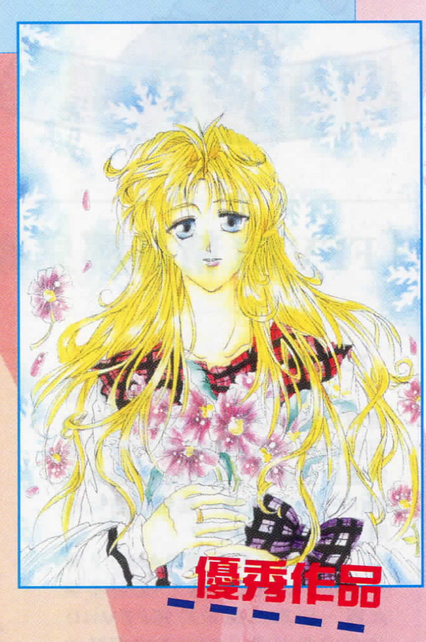


赤貧窮・熊人

雖然背景使用白色令畫面弄得比較單調了一點，不過整幅畫也沒有被影響。這幅以《Saga Fronitier》作為題材的畫繪畫得不錯，兩位角色也十分可愛，另外龍仔和貓仔也很趣緻(^-^)；至於電腦的上色方法已算不錯，期待下次的作品啊！

Cora 歌拿

背景的雪花花紋很美哩！此外，少女亦繪畫得很好，頭髮也繪畫得很細緻，只是她的又是與上次的館林一樣身型較大和頭髮光陰不足(^-^;;)。而在少女手上拿着的花朵雖然美麗，不過Cora好像上了太多黑色令它不太美觀。



優秀作品



謎之女

這位凍到連鼻子也紅了的女孩畫得不錯，而上色方面亦不俗，尤其是頭髮的部份利用多種同色調的顏色來上色，令她的頭髮更具層次感和光澤。但她的手短了一點，手肘的位置應該是在腰處，下次可要留意了。



優秀作品



宮沢花野

花野畫的人物已見逐漸進步了！在人物的比例上基本也沒有什麼大問題，只是右手和腰畫錯了。可是上色的技巧還欠努力，特別是作背景用的星星畫得比較粗糙，下次嘗試用另一種顏料上色看看效果怎樣？



聞雪

這幅畫的人物是「中國」+「日本」+「西方」的特色大薈集！(^-^)構圖其實是不錯的，但聞雪還未能完全表達出來，令致畫面雜亂。而上色亦有待改善，雖然這幅是影印稿，不過仍可清楚看到顏色是「一撻撻」，要小心點啊！

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

無責任讀者擂台

主持人：時雨

赤目黑龍大人：

盼望著，盼望著，23號來了，DC的腳步近了。

刊登這封信的時候，可能DC已出了幾個月了……

今次我想吹吹水，講咗對《機戰alpha》的看法。

一直以來，《機戰》都令人又愛又恨，當年的《F》是個好例子。雖然佢係非常之好玩，但係佢唔單止分開兩篇賣，重要一再延期……好彩今次alpha冇分開兩篇賣，但係就一再延期，由本來的12月一延就延至2月，再延期去3月，希望今次係鐵定日期啦！因為本人同好多機戰fans都等到非常之唔耐煩喇！！！

今回機戰竟然出乎意料之外有得用《超時空要塞》啲人，但係神高達就消失……不過就有得用唔見咗好耐嘅V高達，我諗只有一個字可以形容——「正！」我認為如果有埋X高達同Turn A會加好。

今次alpha的畫面係全部機戰之中最正的，但係Load機時間又點呢？希望佢唔好好似《新．機戰》咁，讀碟讀成幾分鐘啦(又似跨張咗的，不過都差不多的了……)！但係我估佢的讀碟時間一定比《F》為長，因為正畫面是有它的代價的……

另外今次alpha不同的機體有不同的斬法，亦係一個大突破，事關每次機戰中的機體都非常之死板，今次機戰有咗這個系統，令各機體出劍時型咗好多，可惜現在只可以睇到啲硬照，唔可以判斷佢係咪真係咁好，如果可以親眼睇到啲戰鬥畫面，可能會更加令人嘆為觀止……

alpha除了上述系統.是一個突破外，版圖上啲機體再唔係平面，變成有方向的立體，亦係其突破之一，而且更出現了背後攻擊這個系統，令戰略性提高。雖然難度提高了不少，但係我認為咁樣仲好，因為上集《F》太易玩，冇乜挑戰性，亦冇乜戰略性可容，根本唔洗用腦都可以玩完一話，所以我就認為難度要提高，起碼耐玩度都高D啦！不過對於赤目黑龍大人你就唔多好喇！因為越難玩的Game要用越長嘅時間打，即係變相挨多幾日通頂，所以我…….預祝你早日打爆機，早日脫離通頂的日子。

寫咗咁多對alpha的看法，都係時候寫對此作的期望。我認為alpha得8個主角揀實在太少了！最起碼都要有12個或以上啦！不過我覺得如果佢整個設計主角樣貌的系統，即係類似人生Game 2咁可以設定角色髮型，眼神……等，咁就真係如虎添翼喇！同樣如果整個設計主角機系統，我諗用主角機會的次數會多咗，因為自己整嘅機始終都係最勁！！(自我陶醉)

本人亦認為說得的比重要增加，因為之前數集說得得來的機體，十架有九架都係冇用。始終經過幾次艱辛的說得後才得到一架勁機的成功感，是沒法用筆墨去形容的。

我亦希望alpha會有打隱藏版圖和隱藏大佬的系統，跟著再設定一些獎勵，例如：大量資金、隱藏武器或機體等。此舉不但可令可玩性大增，亦可以D高手挑戰，也可以令遊戲的難度增加。

寫咗咁多嘢，都係時候收筆喇！不過收筆前有幾條問題想大人解答！

Q1.《alpha》中的熟練度係乜？

Q2.投稿若不夠1000字，是否沒有稿費$200元取稿費事宜，請務必解答此題！

Q3.我的字值多少分？(10分滿分)

祝：加薪兼減辛！
FROM MG加大魔2號

MG加大魔2號：

首先非常之不好意思，由於赤目黑龍已經調職至gameplayers.com.hk，因此以後的無責擂台將會由小弟時雨負責，請多多指教。

的而且確，《機戰ALPHA》真的令人等得非常心急，不過現在延期已成為各大廠商的「例行公事」，不論是PS、DC還是PS2，試問最近有哪一隻大作不曾延期過？相信大家只好認命吧！在筆者寫這篇稿的時候，《機戰ALPHA》的發售日仍是2000年春(PS)和未定(DC)……不過最近亦有傳它會在5月發售，希望這是真的啦！

今次機戰ALPHA新增了《超時空要塞》的韋基利，筆者對此是100%歡迎的(其實一早就奇怪《機戰》怎可能沒有《MACROSS》！)，不過V GUNDAM就……個故事實在不敢恭維，而且除了V GUNDAM本身之外，一眾歹角的設計真的很……前衛，筆者認為它有無都無所謂。至於X GUNDAM(收視毒藥)和TURN A(野豬)就直頭是GUNDAM之恥，絕對是無好過有(弊！好似偏激過頭……)。

至於講到《機戰ALPHA》的畫面，筆者最有印象的是它在對話時採用了極之大幅的人物相，而且人物設計亦非常接近原著。比起以前的小小格子，今集無異是令人眼前一亮。戰鬥畫面方面，其實你不一定要看硬照的，只要你上我們gameplayers.com.hk的網頁，就可以下載到那段超正的宣傳片看，以解你日夜相思之苦(笑)。

大魔君的另一意見——LOAD碟時間長短方面，筆者想在現時下定論仍是言之過早，不過相信它的速度應和《F》相差不遠，而且現在我們有玩《機戰》時的最強武器——PS2！只要啟動了高速機能，遊戲的LOAD碟速度肯定會減半，這才是享受機戰的最佳方法嘛！

其實不管今次《機戰》有什麼機體登場也好，筆者和大魔君的見解都一樣，就是它在系統上的大革新才是整隻遊戲的重點。《機戰》的戰略系統由超任年代開始至今根本沒有大變動，在當年或許這可以接受，但我們不是小孩子(喜歡玩機戰的人相信都有番咁上下年紀)，在十年後的今天再叫我玩同樣的《機戰》實在是吃不消。幸好現在BANPRESTO終於肯改了，《ALPHA》的系統變得類似《TACTIC OGRE》，有高低差，又有方向概念，相信玩法也會非常不同，

你對機戰的建議都不失為有道理，但在實際上讓玩者親自設計主角樣貌的遊戲絕無僅有，因為這可是涉合極複雜的技術問題。自創機械人方面在實行起來則比較可行，但這也只限於3D CG(如《ARMOR CORE》)，2D的機戰想做到這點絕不容易。另外你覺得說得機體普遍都很弱，應該加強。但請不要忘記設計者也要注意遊戲的平衡性，原本說得機體就不需用錢就能取得，如果太過強的話，難保會破壞遊戲的樂趣(記得《FFT》的劍聖嗎？)。

好，答問題。

A1：熟練度會隨着玩者擊落敵機越來越多而增加，而熟練度之高低會影響每一關敵人的出現數量，並可能影響某些EVENT出現與否。

A2：如果來信少於1000字的話，我們將不會刊登，當然也不會有稿費了。至於稿費問題，筆者會轉告赤目黑龍跟進。

A3：6分啦。

祝 身體健康！
時雨

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

姓名：______________________

性別：______________________

身份證號碼：______________(　)

地址：______________________

____

____

電話：______________________

(可使用影印本)

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』

推銷員手記(最終回)



令人懷念的名作劇場（六）

沒有一個人看完之後不流淚的《義犬報恩》

這可以說是本欄的最後一次和大家見面了，而在這時候，便和大家一同重溫一下一部相信大部份香港人會有機會看過的「名作劇場」，這套作的名字便是《義犬報恩》。



這套作品的故事相信大家一定也會非常清楚，故事的主人翁是一個非常窮困的少年「尼路」，一直以來他也是和爺爺相依為命的，可是，因為家境問題，「尼路」根本沒有接受真正教育的機會，然而，他天生便是一個非常喜歡畫畫的人，而且他的畫亦畫得不錯，這可以說是他一生悲慘的開始……

在他生活的小鎮之上，有一幅名畫被放在教堂之內，可是「尼路」一直也沒有機會看到這畫，他每天只是在不停的工作，他和他的愛犬每天也在辛勤地工作，在家中，「尼路」總會拿起畫筆在努力的繪畫，然而，無法看到教堂內畫像便是「尼路」一生中最大的遺憾。

直到故事的最後，「尼路」已經是一無所有，而且在極寒冷的天氣之下，他幸運地進入了教堂，而且在他死前最後的一刻看到了這畫像，這可說上天對他最大的恩賜，而他的忠犬亦一直伴著主人，在充滿聖靈的教堂之中雙雙到達天國的樂土之中……

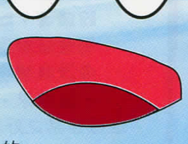
《義犬報恩》的故事其實和其他的名作刻場非常相似，又是一個悲慘的主角，然而，以死作為故事的終結在「名作劇場」之中是很少見的，不過，「尼路」的帶給觀眾的不是悲傷，而是種「否極泰來」的喜悅，這正是此作成功之處。

如果大家對本專欄有甚麼意見的話，可以寫信來和黑龍研究研究，亦可以電郵到bd@gameplayers.com.hk和黑龍談談。

TEXT：赤目黑龍



MS戰鬥記



《幻獸DRAGON》

說了六期之多的《吸血鬼》，是時候改一下話題，今次的話題是玩家都認識的「龍(DRAGON)」，有不少遊戲都有「龍」的存在，尤其是RPG，以「龍」為題材的可謂多不勝數。「龍」擁有很高吸引力，從沒有人見過，只能從書中看得到，究竟「龍」是隻怎麼樣的動物呢？

「龍」擁有很多不同的種類，各自有自己的形態，其中最為常見的就是中國的「龍」，擁有一個像蛇般長的身體，有爪；口中會噴出火炎…等等形態描述，當翻查一些記載時才得知原來「龍」在BC(即公元前)開始，在世界各地已有記載，不論是在神話、或古書都能找到有關記載。

至於在遊戲中常出現的有翼、有爪、口中會噴出火炎、擁有四肢般以及身至巨大的「龍」，通被稱為「西洋龍」，其中最出名的傳說；相信就是在德國民間留傳下來的「ジークフリート與FEFNIR」的故事，他將FEFNIR殺掉後因被其血灑落全身，使其取得刀槍不入之身，可是因為在被「龍」血灑落時，有一片樹葉卻剛好飄到他身上，最後被人發覺後乘這弱點將他殺掉。有關ジークフリート的故事還有很多，不過主要都是描述他殺「龍」的經過，因而可不用考究誰是真假。

參考資料
幻獸DRAGON
(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址GGM_MS@hotmail.com)

四格漫話

小璘的快適空間

卒業M 布教活動（二）~ Final Event Report（上）~

3月11日，是小璘最期待、但又最不想來臨的日子，因為那天就是《卒業M》和E.M.U最後一次舉行的Final Event——「オレ達の卒業式」。

小璘真的非常非常的開心，因為竟然可以有機會到日本，觀看這個只舉行兩場的Event，還有幸地兩場也看到，小璘感到十分幸福啊！

雖然入場時間是下午1時30分，但由於Aoni Museum剛好從那天開至3月19日舉行了專售賣E.M.U物品的「Final E.M.U Festival」，所以那天一早就與幾位日本網友先到那處購物，之後才到公演現場。

在Aoni Museum內貼滿了E.M.U的海報，而整間店鋪也放滿了E.M.U的物品，真的不知該先看什麼才好啊！(笑)由於實在有很多很多的東西想買，到最後小璘當然……至於花了多少錢？這個嘛…總之是一個連自己現在想回也不敢相信的數字來的啦！(苦笑)

☆不知各位估不估到上次的「似顏繪」是誰呢？(小璘畫得那麼差，多數也是估不到的了……)其實那人是林原惠小姐來的……至於今次畫的人，可是E.M.U的成員之一來的啊！那究竟他是誰呢？

進行了「瘋狂購物」後，就到位於青山的公演會場「東京‧日本青年館」，原來那　早已有入場人仕排隊。在開演前，會場內又有一個專售《卒業M》商品的攤位，而小璘之前已在Aoni Museum將身上的金錢花得七七八八，真的害怕這次會花光，《卒業M》和E.M.U真會做生意……

終於到了2時30分，小璘就與姐姐一起坐於1階Q列52、53席，靜心地等待《卒業M》和E.M.U的Final Event「オレ達の卒業式」第一場的開演。

本來非常熱鬧的會場，突然變得肅靜起來，原來在台上的大螢幕開始播起E.M.U的片段。什麼？那是之前他們所推出的錄影帶《Another Side of E.M.U》的片段？！真可惡啊！還播了10分鐘，這次Final Event好像只有90分鐘吧！(憤怒)

終於也播完片段，在這時，負責為《卒業M》配演「杉田龍之介」的太田真一郎先生就宣佈這個Final Event正式開始，而E.M.U就從入口進場。呀！他們進場的門口剛好在小璘所坐的位置附近，所以可以清楚看到他們的樣子啊！(滿足)

(下期待續)

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL: shugogetten@hongkong.com

櫻樹的足球場

KICK OFF

各位讀者大家好(好老土的開場白),在下今次首次在這個四格漫話的專欄上和大家見面,首先介紹一下在下,在下是新加入GPM的新人,SAKURA KI,如果在下寫得不好的話,請給在下多些意見,THANK YOU 多謝.

因為今次是第一次和大家見面的關係,在下想在這裡說說在下自己的事情,大家看了這個標題後會有什麼感覺,其實在下除了打機之外,也會喜歡運動的,籃球,游水,壁球和足球在下也會做這些運動的,但其實在下最喜歡的是足球,所以無論什麼和足球有關的事也會做,打足球,看足球雜誌,看各地聯賽和世界盃等等(除了不賭波),所以這專欄的標題在下用了足球場命名,希望可以在這小小的足球場上自由飛馳.

說到足球在下讀書時期每天也會踢足球的,因為在下所讀的學校是設有足球場的,所以不需要去一些公眾球場,而在下以前也和一些朋友經常踢波的,還有一隊所謂的球隊呢,在下最初的時候是打守門員的,之後再轉踢右閘和清道夫,都是一些防守的位置,這可能是和在下的性格問題,因為在下做事和遊戲的態度和行為也比較保守,朋友們時常也是這樣說的.

在下今期和大家講到這裡,因為在下仍要做其他的工作,當然又是寫稿,而在寫稿的同時,曼聯會作客到皇家馬德利打歐洲聯賽冠軍盃,在下要錄影了遲些再看,GOOD BYE.

PS：在下是比較喜歡曼聯,在此希望碧咸,傑斯和堅尼們努力.如果有意見可以sent e-mail給在下,多多指教. Sakurcyk@sinaman.com

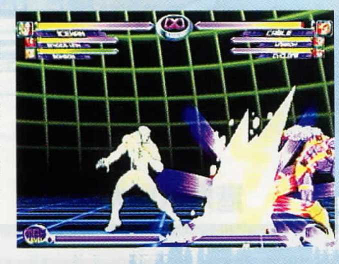
TEXT：Sakura Ki

街頭GAME霸王 ZERO

Text：綠毛小春

《Marvel VS. Capaom 2》可以使用VMS！

首先當然要唔講邪道SAVE，如果唔係以下內容睇都無義意。如果閣下有玩DC版《Marvel VS. Capaom 2》的話，一定會諗諗點先至可以有齊所有隱藏人，然而就小弟所知，當中有一個分數係要用VMS去機舖玩先至可以儲到，如



果唔幫襯「甘首紙」邪道SAVE的話，有無可能儲得到呢？其實都唔係唔得，事關尖咀金星最近就有部可以使用VMS同埋DC控桿之機殼，閣下有興趣儲分的話可以帶埋張VMS同個PAD落去玩，不過記住係兩樣都要帶齊，如果唔係用唔到。另外一單細料就係大家有無發現選人畫面當中，有部份角色係會有黃色框框，有D又無呢？其實有黃色框框即係有隱藏顏色可以用，只要按緊START之後按掣決定角色就可以用隱藏顏色。不過街機版點先會有黃色框框，暫時都唔係太清楚。

《METAL SLUG 3》今日抵港

SNK《METAL SLUG》系列都可以話係一枝獨秀之街機遊戲，ACT類目都好難搵到一隻可以代替佢。最近《METAL SLUG 3》終於都順利推出，有唔少機舖當然第一時間入返部俾機友啦！不過根據非正式統





計，有好多機友都話無上一代咁好玩，可能同遊戲節奏有關；不過話又分兩頭，機舖老闆就話部機收入唔錯，總之ACT遊戲咪講佢都算係優秀之作，點都有客有市無得講！

以後都無「雅達利」(1972—2000)！

雅達利(ATARI)呢個遊戲開發商生於一九七二年，最近終於離開(機迷)人世，享年二十八歲。不過並唔代表以後玩唔到佢D遊戲，只不過轉世改名變做MIDWAY。查實雅達利係美國最大遊戲製造商之一MIDWAY旗下其中一個著手冊商標，而MIDWAY於早前向外界宣布，由即日開始，停止使用ATARI商標，以作品，包括已經公布的動作角色扮演遊戲《GAUNTLET DARK LEGACY》，均統一採用MIDWAY作為商標，所以ATARI呢個名同商標，「經已」係一個歷史塵跡。

《WORLD KICKS》有貨返！

踢八九次有得玩！

namco隻《WORLD KICKS》已經返貨一陣子，而且反應都可以話相當之唔錯，不過話時話，好多人都唔玩隱藏球隊，係咪唔知個秘技係點先！宜家話過你聽啦，使用方法就係於選擇隊伍/陣式畫面時，踢機身底部的足球掣八次，就可以使用八十年代namco ALL STAR TEAM；同樣在選擇隊伍和陣式畫面時，踢足球掣九次，則可以使用九十年代namco ALL STAR TEAM，有PAC-MAN、KLONOA(《風之KLONOA》系列主角)、三島平八、IVY等等namco著名角色，超正！



《SPIKE OUT》續篇開發中！

開發部新血操刀！

《SPIKE OUT》有幾好玩唔駛多講，雖然有好多老闆都話呢部機要賺錢唔係話咁易，事關個個機友都玩得咁勁玩咁耐。不過SEGA最近就有消息話會開發《SPIKE OUT》續篇——《SLASH OUT》，而且遊戲系統仲會全面改良；不過最特別都唔係呢樣，而係今集唔會由原本開發《SPIKE OUT》之班底負責開發，而係由另一班SEGA AM4新血操刀，所以今次呢集遊戲上的風格一定和上一集不同，暫時所知推出日期就未定，不過隻GAME就一定會以NAOMI基板開發咁話。

《Punch Mania～北斗之拳》返貨有困難！

唔知大家有無試過隻《北斗之拳》呢？隻GAME超好玩而且相當有挑戰性，但係閣下仲未試過的話，可能就無機會喇。事關就小弟所知，呢隻GAME經電檢之餘，好似仲話要經機電工程處，如果係真的話，呢部機唔獲發牌之機會就極高！何解呢，機電工程處如果批准呢部機於機舖做生意，有意外發生的話就會有所牽連，而且批部機並唔會對機電工程處有任何得著，所以一般情況之下都會多一事不如少一事，一句唔批唔駛煩。不過，世間上好GAME自然有方法俾過大家玩，如果唔係都唔會有「禁GAME」。總之收到風邊度有得玩的話一定會同大家講，留意啦！



TEXT :NEMESIS-T00

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——



港幣500大元　港幣300大元　港幣200大元　港幣100大元　唔該留番俾自己使！



彈艙1：又係隱藏模式呀！

遊戲：STEPING SELECTION　機種：PLAY STATION 2

提供者：《遊戲誌》情報組

隻《STEPING SELECTION》不錯是很好玩喇，六隻腳跳得人手忙腳亂，再加上PS2的靚靚畫面。而且又移植自街機，想跟朋友去街時露一手的朋友更自己然不會放過此作。不過不知道各位覺不覺得當中的歌曲好像不太夠呢？當然啦！都未介紹隱藏模式，現在多了這些困難重重的隱藏MODE，各位又要再苦練一訓了！此作現知共有三個隱藏模式，得到方法是在選曲前的設定畫面中按：

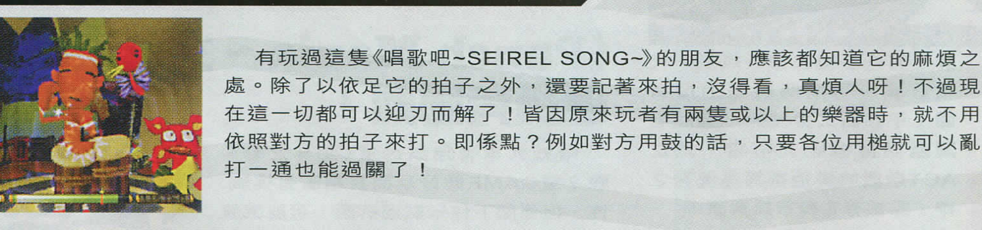
顏色中途變	紅同時、紅同時、黃同時
去到一半冇左色	左紅＋左藍、右紅＋右藍
不能COOL就當MISS	右紅＋左黃、右紅＋左黃、右紅＋左黃



彈艙2：拍子GAME都有不死身？

遊戲：唱歌吧~SEIREL SONG~　機種：PALY STATION

提供者：《遊戲誌》情報組



有玩過這隻《唱歌吧~SEIREL SONG~》的朋友，應該都知道它的麻煩之處。除了以依足它的拍子之外，還要記著來拍，沒得看，真煩人呀！不過現在這一切都可以迎刃而解了！皆因原來玩者有兩隻或以上的樂器時，就不用依照對方的拍子來打。即係點？例如對方用鼓的話，只要各位用槌就可以亂打一通也能過關了！





彈艙 3：只有人頭？

遊戲：成為K-1王者！　機種：PLAY STATION

提供者：《遊戲誌》情報組





《成為K-1王者》這隻遊戲相信大家都知道是玩拳擊，而喜歡這一類遊戲的朋友，相信或多或少也會有些破壞欲。不知道各位又有沒有興趣，把角色的頭變成真人後才出戰呢？方法很簡單，在選擇後LOADING的時間中按START，就可以在任何模式中使用K-1王者的真人，當然２Ｐ時的方法也一樣啦！大家可以看到只有頭部是真人的角色是多麼的有趣，不過希望不會被揍到活像「豬頭」啦！

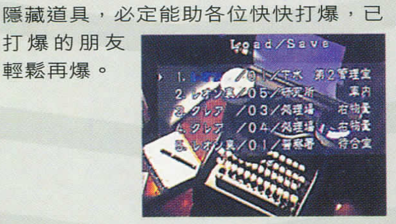


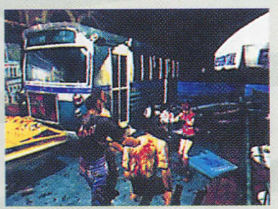
彈艙4：物品多多幫你打喪屍

遊戲：BIOHAZARO 2 機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組

《BIOHAZARO》出完一集又一集，在N64出了數個月的二代，相信令只有N64的朋友玩得廢寢忘食，甚至連新春佳節都用以跟喪屍們博殺。即使還未打爆也不要緊，因為今次將會介紹一下有關《BIO》的隱藏道具，必定能助各位快快打爆，已打爆的朋友輕鬆再爆。



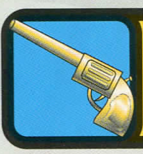




無限子彈任你用： 玩《BIO》最麻煩的就是常常會不夠子彈，可是如果使用了此秘技後，將會出現無限彈藥狀態，各位喜歡發瘋地亂開槍也不要緊啦！

在設定畫面按↑、↑、↑、↑、→、→、→、→、L、R、L、R、C→、C←

警處幫你補彈： 不喜歡之前的秘技？不要緊！還有一個。當玩者到達警處後，正面的玄關附近會有喪屍出現，殺死它再對它作調查指令。得到識別咭之後到警處的寫真房（暗房）就可以補充彈藥。



彈艙5：隱藏人都有咁多？

遊戲：VIRTUAL摔角2~王道繼承~ 機種：NINTENDO 64

提供者：《遊戲誌》情報組

如果喜歡玩摔角的朋友，而且家中又有N64的話，想必會喜歡這隻遊戲。現在為大家帶來一個會令大家更加高興的消息，就是原來這隻遊戲中有超多的隱藏人。好了，開始介紹！

テディ・バリー	在「王道繼承」的模式中在「世界最強戰」中勝出。那之後，在「バリー」及「キルと」的特別試驗出勝出。
マル・マスカレード	在「王道繼承」用JR.田田並在「サマーアクシヨンシリーズ」後的特別試驗勝出。
ブロフエツサー・キル	在「王道繼承」的模式中在「世界最強戰」中勝出。那之後，在「バリー」及「キルと」的特別試驗出勝出。
アブダラ・ザ・ボツチヤー	有流血場面出現的話，他就會出現。
アソデイ・ザ・ビツグフツト	在「王道繼承」的模式中參加「新春ジヤイアント・シリース」，並在「ヘピー級バトルロイヤル」得到勝利。
松長飛鳥	在「王道繼承」的模式中使用レスラー，在跟松長對戰時勝出。
カサソドラ・ガリレイ	在「王道繼承」的模式中松長使用，在「新春ジヤイアント・シリース」後的特別試驗勝出。
ニクソン・ブレイシー	在「王道繼承」模式中在「サマーアクシヨン」終了後的特別試驗中勝出。
マイク・ケアンズ	在「王道繼承」模式中，使用プスラー在「ジヤイアント・シリーズ」後的特別試驗中勝出。

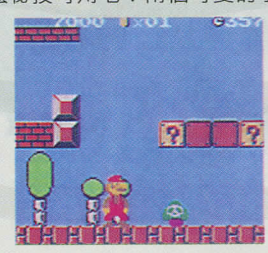


彈艙6：孖寶兄弟特別事多多

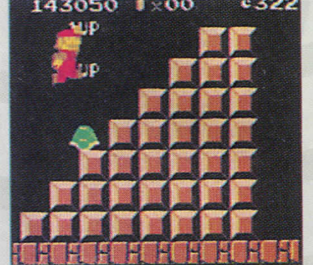
遊戲：SUPER MARIO BROS DX 機種：GAME BOY

提供者：《遊戲誌》情報組

相信這一隻大家都不會陌生，因此就不再多作介紹了。先說說有什麼秘技可用吧！兩個可愛的小遊戲以及無限的問號任你要！







10萬分的話： 在MARIO模式中得到10萬分以上的話，會出現小遊戲「MARIO BROS DX」

30萬分的話： 出現30萬分就更好，會出現一個追著雲跑的小遊戲。

無限問號： 當玩者看到兩隻烏龜時，把它們一隻頂開一隻跳過，就會好像頂到問題的樣子囉！當然亦有分加啦！



彈艙7：如何解放SP？

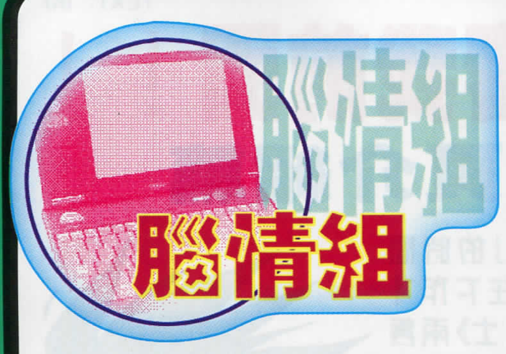
遊戲：COOL BOARDERS 4 機種：PLAY STATION

提供者：《遊戲誌》情報組

玩《COOL BOARDERS 4》時常常會出現做花式不成反而跌在粉身碎骨吧？其實只是因為玩者沒有把SP解放而已。SP解放在競技選擇後的畫面，各位只要把SP解放，就可以順滑多了！







AMD 推出新型筆記本 CPU

AMD公司計劃3月底或4月初推出新型筆記本CPU。CPU的代號為分別為K6-2+和 K6-III+。AMD 希望這兩款產品能夠與INTEL的賽揚和PENTIUM III處理器展開競爭。這兩款處理器都使用了最新的0.18微米技術，採用Super Socket 7架構，100MHz總線。帶有與Athlon相同的增強3D Now指令集。K6-2+ 和 K6-3+最吸引人的地方是他們都使用了最新的PowerNow節能技術，通過這項技術，筆記本電腦的電池使用時間能夠延長 30%到50%。該技術的要點在於通過降低CPU時鐘頻率和電壓節省電能。(IKI)

電子化信息汽車指日可待

美國通用汽車公司宣布，將集中力量在今後一年半左右的時間內加緊對車載信息系統技術的開發，這將使汽車駕駛者在行進過程當中也能夠獲取公司網絡和互聯網上的信息。人們預計，通用與福特的這項研究工作將為移動計算應用開辟出一個新天地。(IKI)

想圓作家夢嗎？請到網上來

日前，美國一家名為 MightyWords.com的網站開通了。這個網站的開辦主要是為所有希望出售自己的個人作品的人提供一個方便的交易場所，主辦者希望所有愛好寫作的人士能通過這個網站來圓自己的作家夢。每個人都可以當作者，而且每個作者自己定價(網站為廣大作者提議根據文件長短將自己的作品定位在2美元至 20美元)，售書所得利潤的50%將作為作者的稿酬。為慶祝網站的正式開通，主辦者召集了一大堆的作者和知名人士發起了一個有關美國全貌專題的寫作比賽，由許多著名作家組成評委會，兩名頭等獎獲得者將得到15000萬美元的資金，評選結果將於七月四日(美國獨立紀念日)公布。(IKI)

提供網路印刷服務，首家網路電子印刷店開幕

來自IThome電腦報的消息指出，繼二月底實驗性推出「數位影像書」，Epson和影像劇場合作的首家網路電子印刷店於3月26日開幕，提供社區化「隨選列印」(on demand print)服務，利用網路改變傳統輸出模式，預計兩千年底將完成50家加盟目標。隨著網路發展，印刷輸出模式漸被改變，所謂「隨選列印」(on demand print)的出版模式，具有個性化、多樣化、小量、快速等特色，包括Epson和Hp等印表機大廠，也積極開發此一新商機。(IKI)

軟件拍賣違法？合法？

現在正走紅的網上拍賣站點，其中不乏與法律相抵觸的「禁賣品」。比如個人計算機用軟件便是有此風險的商品。拍賣軟件本身並無違法之處，這是因為許多計算機軟件的使用許諾協議中，簽有滿足一定條件便可向第三者轉讓的條款。但是，要按照協議進行轉讓的話，必須將硬碟上安裝的該軟件消除、申請變更用戶等等手續，對用戶來説，稍嫌麻煩。(IKI)

PocketPC 四月十九與你見面

微軟即將推出一款新的掌上型設備，這也將直接挑戰Palm公司在此領域的優勢地位。這款名為PocketPC的設備將在四月十九日上市，除了將提供使用者全新的使用者介面，還有其專用的Word以及Excel。但PocketPC真的會贏過Palm嗎？(IKI)

「視覺」晶片的驚人速度

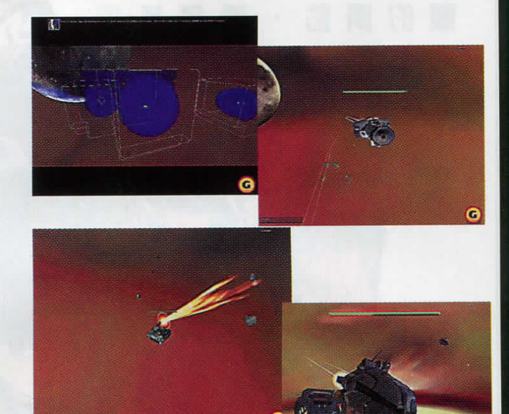
名為GVPP(Generic Visual Perception Processor)的晶片，被推動者稱之為破天荒的技術，從讓汽車更安全到選擇成熟的水果等無所不能，新款模仿人類眼睛的「視覺」晶片目前正在進行全球首次的高科技拍賣。據該公司的科學家指出，GVPP是以人的大腦的視覺察覺功能為基礎，這顆單晶片可以偵測出在動作視訊訊號中的物體，然後比競爭系統更能獨立地即時定位與追蹤這些物體，競爭系統的成本通常比較高。 這顆晶片可說是工業而不是醫學上的發明，而且目標並不是要解決盲人的問題。但是由於它在多種產業中有許多潛在的應用，它的發明者相當確信GVPP將會很快成為數十億美元的業務。(IKI)

蓋茲展示 MiPad

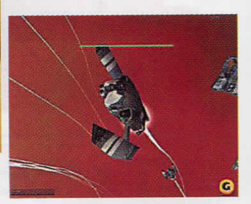
上週在邁阿密舉行的2000年拉丁美洲企業方案研討會上，比爾•蓋茲首度公開展示了MiPad(Multimodal Interactive Notepad，多語態互動式記事本)技術；去年夏天，微軟已經在其內部的CEO高級會議中展示過MiPad。MiPad是第一個為「誰博士」設計的應用程式，「誰博士」將語音辨識系統與語音處理系統結合成一單一介面。MiPad目前是在主從式架構上運作，前端用的是Windows CE。但微軟拒絕透露結合語言辨識與手寫輸入的硬體：Talk and Tap的相關訊息。(IKI)

《Homeworld: Cataclysm》新畫面

本刊從美國遊戲網站中取得不少有關《Homeworld: Cataclysm》這個遊戲的新畫面。雖然這個新版本的遊戲是以《Homeworld: Cataclysm》為藍本的資料碟，但從畫面卻顯現出當中所作出的改進。據知，在這款遊戲中戰爭時的迷霧功能被原封不動的保存著；而在現在這個新版本中，玩者的野戰視角將會以盒狀方式出現在管理感應器上面。除此之外，玩者將不再可以藉由按下「H」鍵來胡亂採收礦物，除非在採礦車視野範圍中有任何可供採收的資源。(IKI)







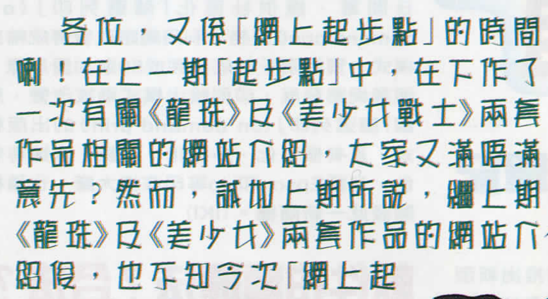
Activision 終止開發《Star Trek》

Well Rounded Entertainmen報導説，Activision已經終止與Verant研發《Star Trek》多人網路遊戲的計畫。在上個月舉辦的一次視訊會議中，Activision執行長Robert Kotick揭露出這家公司正在與『無盡的任務』(EverQuest)的設計師，共同著手研發一套建構在《Star Trek》世界之上的網路角色扮演遊戲的消息。然而根據這篇報導指出，Activision現在已經為了不知名的原因而終止了這項計畫。(IKI)

TEXT: IKI

無人可以超越響我前面！！

運動動畫網頁介紹篇



各位，又係「網上起步點」的時間喇！在上一期「起步點」中，在下作了一次有關《龍珠》及《美少女戰士》兩套作品相關的網站介紹，大家又滿唔滿意先？然而，誠如上期所說，繼上期《龍珠》及《美少女》兩套作品的網站介紹後，也不知今次「網上起步點」又應該介紹甚麼網站？結果便決定介紹兩套曾在坊間掀起熱潮的作品，而今期介紹的其中一套動畫，更是日本當時F-1熱潮的副產品！今次，筆者將會刊登多個與《Cyber Formula》及《Slam Dunk》相關的網站，希望各位《Cyber Formula》Fans及賽車迷也都喜歡。











《Cyber Formula》相關網站

Cyber Formula Sin

http://members.tripod.com/cfsin/



內容非常詳盡的網頁。在這個網頁內，其內容包羅有，網頁內包含故事和人物介紹，以及圖片庫。各位對研究《Cyber Formula》有興趣的Fans也大可Click進此網頁一看。留意這是一個中文網頁。

ET's Cyber Formula Sin

http://members.xoom.com/etcfsin/



這亦是一個資料詳盡的CF網頁。在這個網頁內，其內容包羅有，網頁內「例牌地」包含了故事和人物介紹，以及圖片庫。各位對《Cyber Formula》有興趣的Fans不容錯過。留意這是一個中文網頁。

Cyber Formula GPX Sin

http://www.geocities.com/Tokyo/Field/8592/



又一個不錯的CF網站，在這個網頁內，其內容包羅有，網頁內包含了有關故事和人物介紹，以及圖片庫。各位對《Cyber Formula》有興趣的Fans不容錯過。留意這是一個中文網頁。

100%新世紀 Fans

http://www.geocities.com/Tokyo/Gulf/8207/



資料詳盡的另一香港CF網頁。在這個網頁內，其內容包羅有，網頁內包含故事和人物介紹，以及圖片庫。各位身為《Cyber Formula》的香港Fans當然不容錯過。留意這是一個中文網頁。

HIROKI AKF-0

http://www.ed.noda.sut.ac.jp/~j6397125/cyber.html



在這個網頁內，其內容包羅有，網頁內包含了有關包含故事、每場比賽結果、作品系列的名稱和人物介紹，以及圖片庫。留意這是一個日文網頁。

Pleasure Room

http://www02.so-net.ne.jp/~nobu_o/

又再是一個「乜都有」形式的網頁，其內容包羅有，網頁內除包含了有關《Cyber Formula》的資料外，亦收錄了有關「F-1」、「WGP」等話題。留意這是一個日文網頁。



T-WIN SAGA

http://www.niji.or.jp/home/ono/index_cf.htm

基本上，這是一個「乜都有」網頁，網頁內包含了有關收錄了有關GAME製品的資料以及有關其發售日之情報。留意這是一個日文網頁。



《Slam Dunk》相關網站

腰越阪公園

http://www.geocities.co.jp/Playtown/8837/

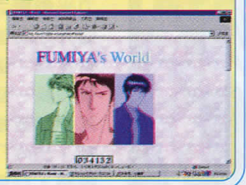
在這個網頁內，其內容包羅有，網頁內包含了小畫集、人氣投票等。對於各位《Slam Dunk》Fans，不要錯過此網頁。留意這是一個日文網頁。



FUMIYA's WORLD

http://www3.alpha-net.ne.jp/users/fumiya/

在眾多登場角色中，藤真、三井、流川可算是最受歡迎的三位。而這個網頁可謂是專為三位而設，網頁內包含了有關藤真、三井、流川的畫集及揭示板。留意這是一個日文網頁。



壽屋本店

http://www.alpha.dti2.ne.jp/~swan/kotobuki/

這是一個資訊性極高的網頁，其內容包羅有，網頁內包含了畫集、揭示板及大量Link up集。此外，Link site中列有多個與《Slam Dunk》相關的網站，是一個不可多得的網頁。留意這是一個日文網頁。

Gen's SLUM DUNK Homepage

http://www.web-sanin.co.jp/p/cerisier/index.htm

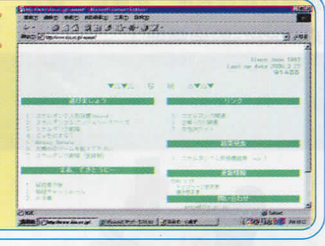
基本上，這個網頁是以介紹人物為主，其中人物介紹如櫻木花道。此外，網頁內亦包含了GIF圖畫檔案、Flash作品等。留意這是一個日文網頁。



SAKURA GUMI

http://www.din.or.jp/~amane/

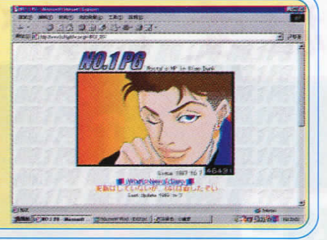
這亦是一個資訊極豐富的網頁，其內容包羅有，網頁內包含了人氣投票及CHAT ROOM等。留意這是一個日文網頁。



NO.1 PG

http://www2s.biglobe.ne.jp/~NO1_PG/

在這個網頁內，其內容包羅有，網頁內包含了有關各人物畫像、CHAT及揭示板。留意這是一個日文網頁。



秘密結社仙道

http://www.geocities.co.jp/Playtown/6689/index.html

基本上，這個網頁是以介紹人物為主，其中人物介紹如仙道彰，另外亦包括了畫集等展示。留意這是一個日文網頁。



Tajima show room

http://www.tajimashowroom.com/

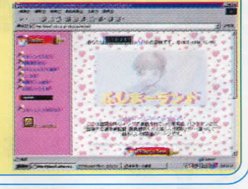
基本上，這是一個「乜都有」網頁，網頁內包含了有關翔陽高校的資料。用家亦可與其他網友CHAT、及討論各種話題。留意這是一個日文網頁。



FUJIMA ~ LAND

http://plaza5.mbn.or.jp/~shoyo/index.html

在這個網頁內，其內容主力集中於翔陽高校及藤真的人物介紹。對於各位支持「翔陽」的Fans，請不要錯過。留意這是一個日文網頁。



好敵手

http://www.asahi-net.or.jp/~rh6m-itu/sd/index.html

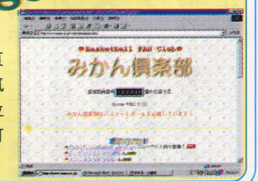
在這個網頁內，其內容包羅有，網頁內包含了畫集、Gallery、作品紹介、製作紹介等。卷頭一幅櫻木與流川的「合照」十分有型啊！留意這是一個日文網頁。



Mikan Home Page

http://www.tama.or.jp/~mikarin/mikan.html

基本上，這是一個「乜都有」網頁，網頁內包含了有關NBA、JBL、《Slam Dunk》人氣投票、CHAT ROOM、關連Link up集等。各位對NBA或《Slam Dunk》有興趣的Fans也大可Click進此網頁一看。留意這是一個日文網頁。



TEXT BY隨風



勇者向前衝

這是RPG還是TAB？

跟上次所介紹的《快樂小富翁》一樣，這是一隻十分特別的遊戲，甚至比《快樂小富翁》更特別，皆因它是一隻「RPG式」的大富翁。除了可以買武器及道具之外，還會加經驗值升LV，現在就來看看這一隻如此特別的「大富翁」吧！



發售商：業訊
發售日：預定2月
遊戲類型：TAB
系統需求：WIN95/98

可愛角色任你選－

除了人物之外，連版圖都是可愛極了的Q版公仔，想要大大的雪糕店，還是甜美的糖果屋呢？而人物方面則是以2D及3D表現，平時移動的時候就是可愛的Q版3D人物，而有特別事件要以整體出現的時候則是以2D來表現。兩者都既帥又美，絕不偷工減料！

呼朋喚友樂悠悠－

在遊戲中除了玩者之外還有很多其他角色，像魔法師、小矮人、戰士等，他們都是中古世紀時的人物，十分配合遊戲背景。而玩者可以令到他們成為你的戰友，當然也有可能變成敵人了！再不然就找朋友來一起冒險，感受一下以大富翁來玩RPG的樂趣吧！

完成RPG式的感受－

大富翁竟然會有戰鬥場面？沒錯！而且除了普遍的刀光劍影之外，亦會有華麗的魔法陣容。戰鬥後當然會提升經驗值，另外亦會有金錢，這時候當然就是去找一些好配備了！再不然就是四處找尋寶箱，步向「人中之龍」的道路。到最後，以一身好武藝去挑戰魔王，把他打個落花流水！



TEXT BY隨風

象棋水滸傳II

水滸英雄愛下棋？

有關棋類的遊戲並不算新鮮，不過加上各位喜歡的人物就十分不錯。這隻《象棋水滸傳》已經出到第二集了，內容當然比第一集更豐富，而人物亦比上一集更多。最吸引各位棋藝高手的，大約是今次遊戲的棋力增加了很多。由上集最高只有初段的棋力，變成現在有六段的棋力。

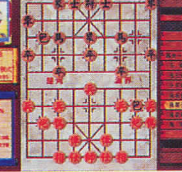
發售商：智冠科技
發售日：預定２月
遊戲類型：TAB
系統需求：WIN95/98

就算唔識都玩得－

不要以為最高有六段棋蚱就代表遊戲很難玩，其實即使你只是一個初玩者亦可以細嚐遊戲的樂趣。皆因遊戲分為很多等級，不同的角色棋力都不同，各位可以選擇一些棋力比較低的對手來練習，到有信心的時候才向難道挑戰。而喜歡盡善盡美的各位亦可以更換不同的棋盤及棋子，遊戲一共有十種棋盤及五種棋子可供選擇。

可以做埋「棋力檢定」？－





各位高手想知道自己的棋力去到哪兒嗎？遊戲一共有最多六段的段位證書，而且證書更是由「國際象棋協會」所頒發。可以證明到各位的棋力真的到達該水準。這樣子不但可以知道自己的實力，還可以得到證書自豪一下。而對高手們來說亦有另一個好消息，就是出品公司聲明「打敗電腦全額退費」，各位又有沒有興趣挑戰一下呢？



五十多個角色資料齊－

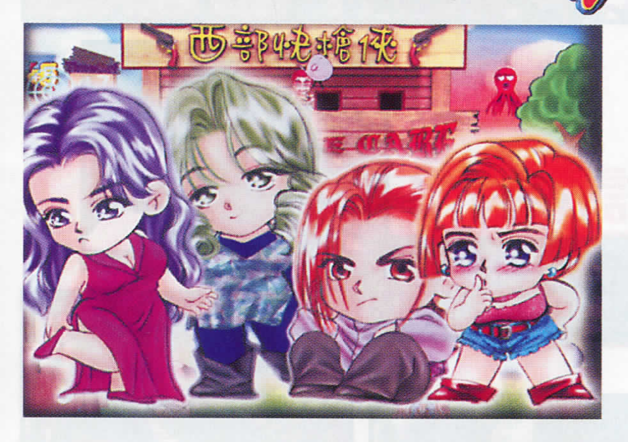
遊戲另一個吸引人的地方大概就是那隻水滸英雄了。遊戲中除了可以跟各路英雄對戰，切磋切磋之外，還有整所有人的資料，讓各位大飽眼福。亦有一千多個國際級象棋好手的棋局可以欣賞，試問平時有哪有這種機會呢？

BY 隨風

明星志願闖通關

可愛人物加小遊戲

相信喜歡玩養成遊戲的朋友，都會玩過很有趣的「明星誌願」吧？已經出了二集而且評價不錯的「明星誌願」，在開發「明星誌願2000」的同時，先推出一隻「明星誌願闖通關」來解解各位的引，好了，現在就看看它有什麼引人之處吧！



可愛小遊戲－

整隻遊戲都是玩小遊戲，除了二代出現的其中三隻小遊戲外，亦追加了五種不同的小遊戲，最有趣的是，各位可以以「PLUG IN」功能，把小遊戲加插在己推出的「明星誌願２」及即將推出的「明星誌願2000」中，令遊戲的樂趣大增。



發售商：大宇資訊
發售日：預定4月
遊戲類型：TAB
系統需求：WIN95/98

可愛小角色－

今次出現的角色認真多，一共有十六位角色！不論是一代的、二代的還是新加入的，全都有其特色，而且Q版的時候可愛，正常版時又變成帥哥美女，喜歡當中角色的朋友不要錯過。另外皆因每個角色都有不同的特質，好好地運用可以事半功倍呢！





可愛小模式－

遊戲中一共有三個模式，包括使用一個角色來挑戰八個小遊戲的「群星爭輝」。還有需要把所有對手打敗的「雙星閃爍」。再不然就到練習單人遊戲所用的「孤星旅程」。每一個模式都有其難度，玩者可以玩破多少個模式呢？

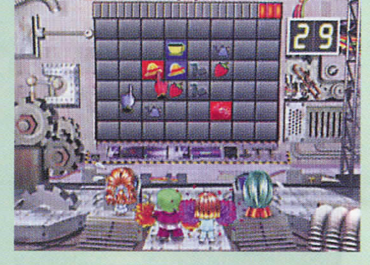


可愛小介紹－

快問亂答： 本來好好的答問題，可是卻被這遊戲亂搞一通。只因各位對的答案要答它是錯，反之錯的答案就說它對！真是令人玩昏頭！



記憶大考驗： 最傳統的遊戲，就是玩「對對」了。先記著那兒有相同的牌，在全部牌反轉後就把它們找出來，名副其實是「記憶大考試」啊！



我轉我轉我轉轉轉： 雖然轉的人不是你，可是各位一樣會因為這個遊戲而頭昏眼花，只因各位要記著主特人坐的杯子，並看著它轉。



西部快槍手： 光看名字就知道它就是玩鬥快的遊戲嘛！如果平時有點遲鈍的朋友，玩這個小遊戲的時候可要打醒十二分精神，不然就會被人「砰！砰！砰！」地打倒了。



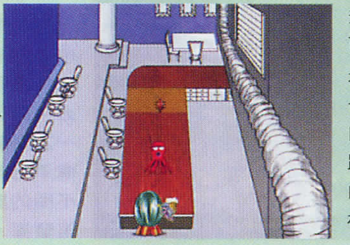
雞生我撿： 撿雞蛋～撿雞蛋～誰撿得最多呢？一共有三個場景可以選擇，當然每個的難度都不同啦！而且每次落的軌道都不同，即使玩多少次各位都要落足精神！

拯救NP雞： 不是不介紹喇‥而是未有資料。難道它是秘密武器？還是好像二代中，玩養NP雞的遊戲呢？

頑皮彈弓： 難道真的是「同性相拒，異性相吸」？射板就射嘛，怎麼一定要射異性才有分呢？



超級酒保： 一共有十五個關卡，要玩多久耶？而玩法就是把酒由長桌上推向客人，跟現實中的酒吧一樣！



TEXT：IKI







守護者之劍 2

新一代的守護者！



發行商	智冠科技
發售日	予定2000年3月29日
遊戲類型	SLG
系統需求	WIN95/98

等了又等，TGL 的角色扮演遊戲《守護者之劍２》終於推出了！在遊戲即將面世前，本刊提供了不少有關這套遊戲的最新資料。

遊戲劇情

在遊戲的精采開場動畫後，接著遊戲故事主軸就開始。說起遊戲主軸相信很多玩家擔心沒玩過 第１代，不曉的進行第２代時會不會有困難。根據TGL的設計小組表示雖然《守護者之劍２》和《守護者之劍1》故事有點關聯，但是玩家不必玩過《守護者之劍1》也可以玩《守護者之劍２》。 因為《守護者之劍２》是獨立的故事，而且這次TGL小組為了讓玩家能體驗角色扮演的樂趣，準備了 很長的故事。(5張光碟啊！)

劇情從可以說是RPG遊戲的重點，《守護者之劍２》一開始主角修特因為跌落山崖已經跟兩名同伴失散，在女孩裘西卡的協助下恢復傷勢，主角想要找到兩位失蹤的同伴，於是便跟裘西卡到小鎮中，在此修特發現他捲入一場人類和蟲人的戰鬥中，玩家在這裡可以看到正在上演的愛情、憤怒、忌妒‧‧‧‧等等，各種情節，非常精采。其中主角對於未婚妻死於蟲人的攻擊仍然無法忘懷，所以玩家可以看到他憤怒的表現，這也漸漸將他帶到一場精心策劃的陰謀之中。所以遊戲中的主角並不是一個相當理性完美的角色，至於他的這個憤怒會將他推向何方，就是一個玩家想知道的答案。

遊戲操作的改變

《守護者之劍２》的指令，可以使用鍵盤和滑鼠兩個週邊操縱，平時的移動和交談玩家可以使用鍵盤 ，因為指令已經被簡化到最簡單。玩者要撿東西時，只要將主角移到有發亮的地方便可以將東西撿起 來，玩家不需要再下達任何指令最任何的動作。購賣物品的和交談時也是相當簡單，移動到定位後壓下『SHIFT』鍵，就開始交談或完成交易。但是遇到戰鬥時，則需要兩者合用，因為戰鬥時情況有點複雜，可以說是一個新的創舉。戰鬥系統的大幅修改，跟以往角色扮演的作戰方式相當不一樣，玩者在遊戲中進行打鬥時將感受到充滿動作感的戰鬥，這種戰鬥可以說相當是緊張刺激。

戰鬥時劍招和奧義結合



《守護者之劍２》的即時戰鬥緊張過程中，主角除了一般的攻擊外，要發揮較有威力的攻擊時必須先選劍招，然後再施展出來，劍招的威力不只是加強攻擊而已，裡面還包含法術效果例如麻痺敵人等等的附加威力。除了施展劍招外，主角在發動主攻擊前還可以發動一次奧義攻擊。每名角色都可以將自己領悟許久的奧義傳承給其他隊友，玩家如果能活用這整個奧義系統，將不同的奧義做靈活的搭配，可以將整支隊伍的攻擊力加倍發揮。

新的戰鬥方式

遊戲的戰鬥過程是需要特別介紹的部分。戰鬥開始，玩家必須在時間欄位未跑完前，先選好要使用 的劍招，然後主角會奔向怪物，在適當時機壓下『SHIFT』鍵，攻擊才會有作用產生，不能太早按， 也不能太晚壓，不然就白白浪費一次攻擊時機。這個介面設計保證讓玩家在進行戰鬥時會相當的緊張，深怕壓錯位置。這個設計的好處是玩者在戰鬥時會十分忙碌，而且要全神灌注，這種新型態戰 鬥方式恐怕會讓玩者在進行遊戲時，得花一段段時間學習如何進行有效攻擊。





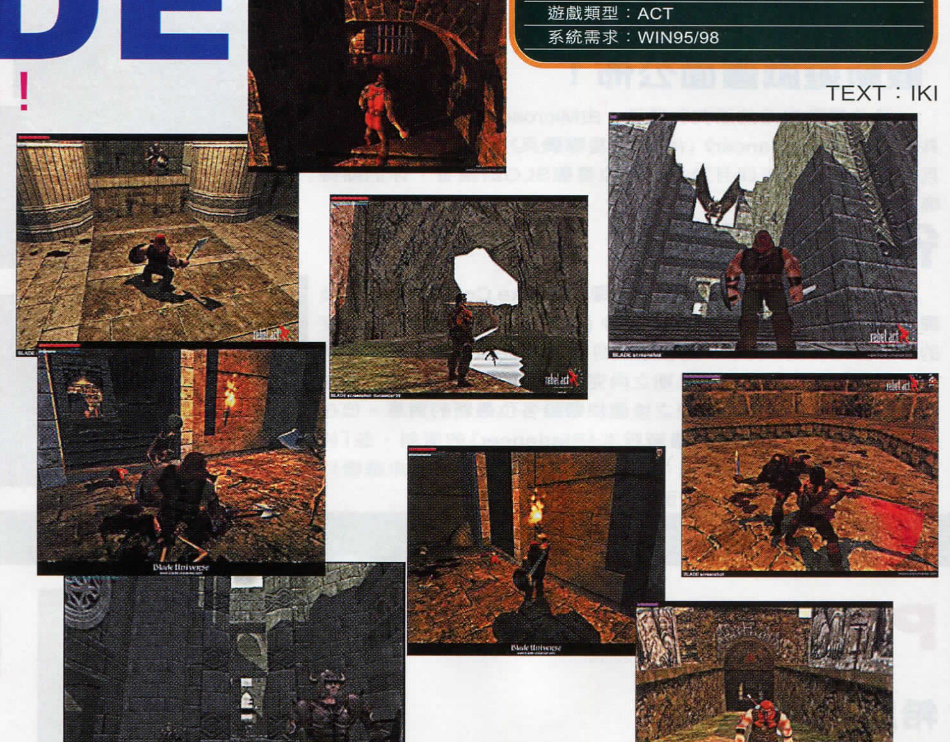
BLADE

打倒中古世紀的巨惡！

發行商：Rebel Act studios
發售日：予定2000年
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

由Rebel Act studios所設計的遊戲《Blade》，除了本身的動作成分之外，同時具備RPG與冒險成分，讓玩者能夠從遊戲中充分感受到中古世紀最強調的榮譽精神與英雄氣概。玩者在遊戲中的目標，就是對抗一位名為Dal Gurak的邪惡巫師，藉由找出一把消失已久的神劍，召喚出遠古傳說中的巨龍來阻止他的野心。



遊戲特色

遊戲中共分為18個關卡，每個關卡都有著設定仔細的環境，如此精細且龐大的背景是由該小組所自行研發的3D引擎所繪製出來的。這個3D繪圖引擎可以在每個獨立的物件上創造出驚人的光源效果與即時的真實陰影。遊戲中有許多可以與玩家產生互動的物件，玩者可以撿拾這些物品或是以想像的到的方式來使用它。甚至玩者可以火把向敵人丟去，看著他們著火成為一堆灰燼，只要玩者想得到，玩者亦都可以做得到。《Blade》這款遊戲還有許多其他的特色，之後本刊會慢慢介紹給各位玩家，請耐心等候。

Crimson Skies

激烈的 DOG FIGHT！

發行商：Microsoft
發售日：予定2000年秋天
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

在Microsoft舉辦的Gamestock展覽中，最讓人注目的遊戲莫過於《Crimson Skies》，這套具備動作遊戲要素的飛行遊戲，可以讓玩家們感受到飛行纏鬥的刺激，而不必去考慮到複雜的飛行模擬細節。回溯到去年7月，開發公司Zipper Interactive及發行公司Microsoft透露了一些遊戲的資料，現在本刊則有這遊戲的最新消息。

特色

《BattleTech》(台譯：《機甲爭霸戰》)的創作人John Howard與Jordan Weisman正帶領著設計小組製作《Crimson Skies》。Howard在展示這遊戲時提及葉格將軍曾說過，戰鬥飛行員於執行任務時多半頗無聊，但是會有突來的恐懼，而《Crimson Skies》就是抓住那瞬間的感覺。《Crimson Skies》減少傳統飛行模擬遊戲中的技術性部份，而將重點放在快步調的戰鬥。遊戲中仍有足夠且紮實的物理反應模型，以迎合那些飛行模擬迷們的需求。但這套遊戲給人的感覺，仍很明顯地是適合沒多少模擬飛行遊戲經驗的人來玩。



內容

遊戲的情節是發生在1937年的空想世界中。美國在持續的經濟大恐慌與禁酒時期下，導致鐵路系統荒廢。因此運輸的唯一方法就是透過天空，民兵部隊群起為制空權而戰鬥。根據Howard所說，這群由男性與女性飛行員所組成的空賊，個個如同這套遊戲一樣迷人又性感。玩家們將會操控這群飛行員之一，並交替駕駛13款空想式螺旋槳飛機，每架都有著巨大的引擎，甚至是一些大型的武器。



畫面

《Crimson Skies》的關卡都將會以任務達成為目的。在實際示範時，Howard所玩的其中一關的目標，是要從行進的火車上救出科學家。玩家要從戰鬥機的駕駛員座艙中跳到敵方轟炸機上執行任務。如閣下前面所瞭解的，這套遊戲不把本身弄得很嚴肅，但也不虛偽做作，任務中充滿著一連串的戰鬥，如同率直的好萊塢電影劇本一樣。





Starlancer



發行商：Microsoft
發售日：予定2000年4月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

最新遊戲畫面公佈！

各位喜歡SLG的朋友有福了，由Microsoft與Digital Anvil所共同合作的《Starlancer》(台譯：《星際騎兵》)已經將近完工，並且預計將會在今年四月發行。各位喜歡SLG的讀者，你們期待嗎？

令人期待之作

《Starlancer》是由過去曾經活躍於《Strike Commander》(台譯：《陸空戰將》)以及《Privateer 2》(台譯：《私掠者2》)研發工作的Erin Roberts所領軍。這款遊戲目前還在beta測試階段，並且預計將會在在接下來幾個星期之內完成母片的製作。本刊將會在這個遊戲完成最後研發階段之後儘快帶給各位最新的消息。但在此同時，本刊從網上取得最新版本《Starlancer》的資料，並「抓下」了九張最新的遊戲畫面，現在就讓各位與本刊一起來瞧瞧這《Starlancer》的最新遊戲畫面。

Pantheon

發行商：Frog City
發售日：予定2001年
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

希臘神話再現！

Frog City軟體公司剛剛公開他們研發中的第三款遊戲，《Pantheon》，一款即時戰略遊戲。遊戲的時間背景是設定在古希臘時期，玩家扮演的角色是一名虛構神祇，祂一心一意的想建立一個擁有忠誠子民的文明國家。





遊戲特色

據Frog City軟體公司的總裁Rachel Bernstein指出，雖然SSI公司要求他們立刻進行《Imperialism II》(台譯：《帝國主義II》)的製作，但是《Pantheon》是他們繼《Imperialism》之後最想發展的作品。Frog City當然是對於他們的《Imperialism》系列感到相當自豪，只是長久以來就期許自己能製作出更多具有高度重玩性的帝國主義遊戲系列給更多的玩家。於是《Pantheon》一個集魔法、謎題、寶藏、戰鬥，還有文明發展的遊戲便孕育而生。」Bernstein還進一步指出，《Pantheon》大約還需要一年左右才能完成，不過坊間網上已經蒐集到許多的發展初期的遊戲畫面，應可以滿足大家的求知慾望。

D.Jump

發行商：Ubi Soft
發售日：未定
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

抵死！過癮！

Ubi Soft目前正在開發一個非常有趣的遊戲，發行在PC及DC上的《D. Jump》。



故事講乜

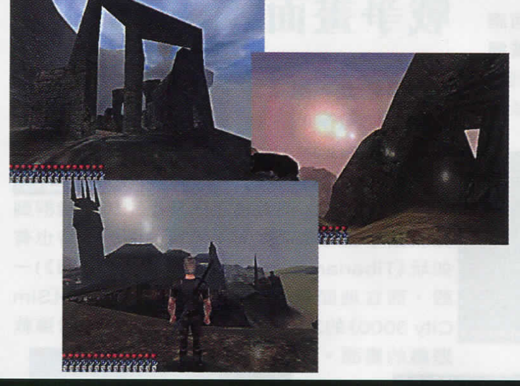
《D. Jump》的一開始是如此：玩家扮演D.，一位友善的英雄人物。有天他去了PUB吃吃喝喝順便泡妞，但是卻突然的回到兩千年前的世界—也就是到了古代的埃及，而且他發現自己變成了一個木偶了。所以玩家的目的就是要回到現代。遊戲中將有兩位埃及友人陪伴冒險，而在不斷發現古文物的同時，也慢慢的帶領他回到現在。遊戲總共會有20種不同的環境，從酷熱的沙漠到尼羅河岸。

Gothic
監獄風雲！

Egmont Interactive以及Piranha Bytes計劃在今年七月發行電腦版的《Gothic》。根據發行公司的說法，這個單人的動作角色扮演遊戲，讓玩家處於危險的監獄行星上，為求得生存玩家需要到處拜碼頭，並且完成一些任務來升高自己的地位。

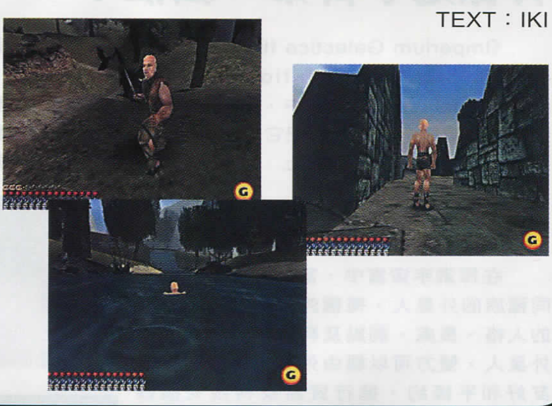
發行商：Egmont Interactive
發售日：予定2000年7月
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI



遊戲特色

遊戲將包括創新且複雜的社交環境，玩家在其中的行動將會有永久的影響力。環境及居民都會隨著時間或是玩家的行動而有所改變，這也是開發小組避免相同狀況重複出現所作的設計。此外，用動作捕捉器所作出來的動畫非常順暢，將使得這套遊戲對於非RPG玩家也有一定的吸引力。



Submarine Titans
又有新料爆！

Strategy First在上月23日宣佈，他們已經和位於澳洲的遊戲研發商Ellipse Studios達成了協議，並且也將會推出他們的第一款遊戲《Submarine Titans》。

發行商：Strategy First
發售日：予定2000年夏季
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

遊戲故事

《Submarine Titans》遊戲中的場景被設定在西元2115年，並且讓玩家從水中的三個陣營裡選擇其一來進行遊戲。水面下的場景將會全由3D架構來呈現，而且將會綿延五大洋。這個遊戲將會由GT Interactive來發行，並將在今年夏天推出。







兩巨頭合作

據Strategy First行銷部的副總裁Steve Wall表示，由於Ellipse一向對於策略性遊戲、以及全3D擬真環境的製作也掌握了純熟的技術，故他們對於可以和Ellipse Studios共同合作，來發表這一款具有突破性重大發展的遊戲主題感到非常的興奮，並希望透過合作使未來將會使即時戰略遊戲作品的水準大幅度增加。

Strike Force
可能比原版更正的資料碟！

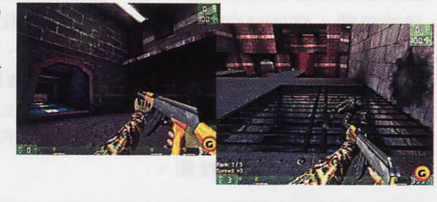
各位喜歡ACTION GAME的朋友，相信也不會錯過上年12月推出的《Unreal Tournament》罷！事隔數月後，其追加資料碟《Strike Force》便告推出，大家又可有信心再挑戰它嗎？

發行商：GT Interactive
發售日：未定
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

遊戲特色

新的《Strike Force》遊戲畫面已經在前數星期上載至網站了。這是一款多人連線遊戲，完全將《Unreal Tournament》(台譯：《魔域幻境：武林大會》)的未來場景和武器，改變為現實的環境和現實中的武器，例如H&K MP5、Sig Commando和TEC-9。精明的玩家在看到這個遊戲後很快就會聯想到很受歡迎的《Half-Life》(台譯：《戰慄時空》)附加模組：《Counter Strike》。



大量遊戲畫面公佈

Mike Hamlett，遊戲的製造者和小組的協調者現在還沒有指示出這個遊戲最後的推出日期。不過一個Beta版本將會在月底(3月底)時免費的推出。然而，玩者亦將須要一份原裝版的《Unreal Tournament》來作執行《Strike Force》之用。若想要多瞭解這套遊戲，請看看以下的遊戲畫面！



Imperium Galactica II

目標是宇宙第一強權！

發行商：GT Interactive
發售日：予定2000年4月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

《Imperium Galactica II》(台譯：《銀河創世紀2》)是屬於標準的太空『4X』遊戲，何謂4X，就是探險(eXploration)，擴展(eXpansion)，開發(eXploitation)，和滅絕(eXtermination)。在遊戲中，玩家可以不斷地探索新的星系及星球，並且加以開發，遇到你中意的星球就不要猶豫，把它拓展為你的殖民地吧！遊戲中玩家可以不斷研發新科技，並將新科技應用於民生及軍事上，一步步地將帝國實力擴展為宇宙第一強權。

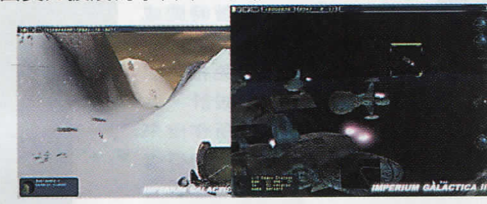
不同種族的外星人

在探索宇宙當中，當然也會接觸到不同種族的外星人，每種外星人都擁有不同的人格、長處、弱點及科技，遇到友善的外星人，雙方可以藉由外交的手段，簽訂友好和平條約，進行貿易及科技交換轉移，甚至可以結成同盟，而遇到了不友善的外星人時，則可外交軍事同時施展，以脅迫方式索取金錢及科技，不給就以軍事力量達成目的，或者消滅該種族。打不過的時候，還可利用間諜去竊取科技，或者用金錢外交，再不然，就讓間碟去他們破壞他們的政治體系，或者乾脆就把他們顛覆掉吧！遊戲中可施展的手段無所不用其極，絕對能讓玩家能痛快地發揮領導統御的能力與深藏於內心的黑暗性格。

戰爭畫面

戰爭畫面如3D即時戰爭遊戲一樣，當你玩太空戰爭時，猶如玩《Homeworld》(台譯：《萬艦齊發》)一般，可見到大型戰艦戰鬥及小型戰鬥機群到處流竄呼嘯的精采畫面。而玩地面戰爭時也有如玩《Tiberian Sun》(台譯：《泰伯倫之日》)一般，而在地面建設管理方面，更猶如玩《Sim City 3000》的3D立體版。大家可以先看看這款遊戲的畫面。

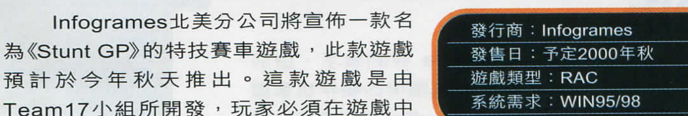














Stunt GP

特技賽車！

發行商：Infogrames
發售日：予定2000年秋
遊戲類型：RAC
系統需求：WIN95/98

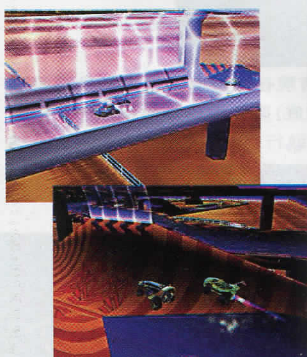
TEXT：IKI

Infogrames北美分公司將宣佈一款名為《Stunt GP》的特技賽車遊戲，此款遊戲預計於今年秋天推出。這款遊戲是由Team17小組所開發，玩家必須在遊戲中完成一些特技的動作，以及這些動作的連續組合。遊戲的跑道除了一般常見的之外，還有一個特殊的自由落體碗狀特技場。這款遊戲將會在DC與PC上推出。

遊戲跑道

此遊戲有超過8個跑道，包括倉庫、日式庭院、Stunt GP競技場等等。玩家可以給這些跑道貼上不同的材質，這些材質包括有競賽類、特技類、以及越野類的表面，也就是說同一條跑道配上不同的表面，就可以用作不同的功能。玩家可以在這些跑道上做一些特技，例如後輪前進、360度旋轉、單邊行駛等特技動作。









賽車選擇

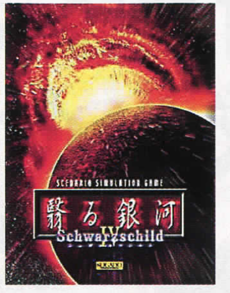
遊戲中也有超過16種的車輛可以選擇，玩家可以發現到遊戲中的電腦對手將擁有您見識過最強的AI，而且每一個對手都有他們各自的個性。遊戲中將所有車輛分為三種種類：Wild Wheels、Speed Demons、以及Aero Blasters。Wild Wheels是以4輪的重型車輛，而Speed Demons則是以速度取勝，Aero Blasters則是最適合做特技的車輛。《Stunt GP》是以能源來推動，且只有有限的渦輪加速次數可以使用，當要跨越長距離時，或是作為特技的推動力時，就需要花費這些能力。在做這些特技的同時，能源也會因此獲得，另外在通過跑道上某些特定地點時，也會自動補充能量。玩家還可以藉由不同的配件來自行增進每一部車輛的性能。

Schwarzschild IV：銀河陰影

發行商：工畫堂
發售日：已發售
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

揭開星河戰爭新一頁！

《Schwarzschild IV ：銀河陰影》是從PC9801版的《銀河帝國4》(《Schwarzschild IV》)重新建構後移植到Win95/98上，同時有對應高解析度的CG影像，以及描繪十分細微的機械設定，再加上無負擔的操作系統，一定比9801版更能讓玩家感到滿足。



TEXT：IKI

遊戲系統

遊戲基本上包括以下的指令：在本國行動時，我們可以下達艦隊的編成、軍艦建造、修理、艦載機生產、各種資源、技術開發、以及與他國施行外交等指令。玩家也能夠從事新戰艦、要塞、軌道砲以及各種新機能的開發，當開發狀態達到100%時，戰艦指令中就可以建造該新開發的戰艦、要塞及防衛衛星等設施。



但是開發受限於資金與資源等項目的限制，因此有效運用資金與資源將是最重要的戰略手段。

《IV》的故事



在巴爾迪斯星系的南部有一個叫做楊格里夫的封印守護國，但同時她也是在銀河無數的國家中，並不佔有舉足輕重的小國家之一。但是一直很安定的巴爾迪斯星系，目前也面臨了變化。在星系最南部的國家雷比爾連特突然地擴張軍備，並對封印守護國揚格里夫、烏爾卡菲及其受護國的威爾索德等國的同盟，施以軍事方面的壓力。而身為楊格里夫年輕的國王克雷亞，也必須面對這突如而至的政治緊張，而同時命運的齒輪也開始無情地轉動‧‧‧‧





艦隊編成

在他國行動時，交戰狀態下與他國艦隊接觸時即進入戰鬥。戰鬥中隨時會表示兩軍的艦隊編成狀態及殘留船艦數目，因此可依現有戰力比較依狀況有效配置戰鬥艦隊。當旗艦被擊毀時，該艦隊意即戰敗，退出戰場。所以應隨時注意旗艦的耐久力，以防止全艦的敗退。

FOVER MY LOVE～君を忘れない～

發行商：F & C
發售日：已發售
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

分隔異地的感情可受得起考驗嗎？

TEXT：IKI

遊戲背景

遊戲的主角「館川直樹」自少便寄望能到外國深造，結果他亦不負眾望，得予到外國深造，但至起行前尚有5個多月時間，主角便決定利用這5個多月時間，尋找一段真愛，尋找一個能默默待他日後學成回來的女子‧‧‧‧

遊戲雖然只有5個多月時間(4月7日至8月31日)，但玩者仍須好好安排「一週」內的活動，遊戲中共7名女角，到底閣下最終會否找到真愛抑或「食白果」？便要看閣下的造化了。



7名女角

有森涼子



性格開朗、活潑，屬學校內的戲劇部，哥哥是其最理想的男人典型。

仁科美砂



主角的班導師，出身於書香世家（父母也是教師），充滿成熟魅力的美人兒。

高屋敷鈴那



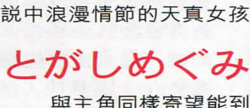
出身於名門，為高屋敷家的獨生女，由於常有管家在身邊，要接近她也不容易。

姬野亞沙美



擁有一張惹人憐愛的面孔，是個非常沉迷於愛情小說中浪漫情節的天真女孩。

とがしめぐみ



與主角同樣寄望能到外國深造，結果她卻不能達成願望，對主角抱有強烈嫉妒心，並迷信於占卜。

藤間優希



外表看來甚為男仔頭，不但如此，藤間的性格亦具有男子氣概，其籃球技術造詣亦高。

寺島敦子



學校的「萬事情報通」，之前已成功撮合了99對情侶，為了撮合第100對情侶，她不遺餘力為主角物色對象。





TEXT BY 隨風

西風狂詩曲2-暴風雨

追求生命，追求愛情



發售商：旭力亞
發售日：發售中
遊戲類型：RPG+SLG
系統需求：WIN95/98

繼續戰鬥－

上期已經完結了頭兩隻CD，雖說還有兩隻CD，可是其實第四隻只是結局的片段，基本上只餘下一隻CD便完結了。到底最後各位能否遇伊莉莎白共渡愛河？還是要了一個不喜歡的角色？甚至沒人要？好了好了，回到正題－攻略完結篇！

天使之羽衣－

今天伊倫突然向大家提及名叫「天使衣」的東西，皆因只要穿上它，大家的攻勢及防禦能力將會大增，而我們亦很有興趣試一試這件「天使衣」。可是在此之前，要先到塔卡去。原來李察見我們的「反李察」開始強勁起來，企圖發動天空堡壘。當我們趕到後雖然把他們打敗了，可是還是被他們發動了天空堡壘，莎倫覺得沒辦法，便想試試發動勇士墳墓來對抗，不過危險性亦大增．．

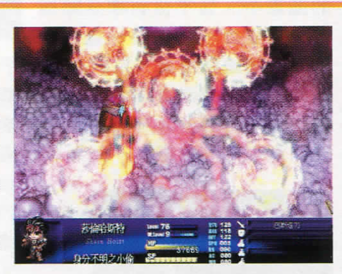




敵方
勘
克里皮斯
連發手槍手
王國衛兵 x 2
光戰士 x 3

己方
莎倫
莎倫所斯練之四位角色

小建議－



這一關就讓公主們繼續升升經驗值吧！在第一part中所有人都只有一個可取之處，就是體力強，根本不用害怕。之後到了後期也只得一個克里板斯比較麻煩，不過當所有人都死光光後，只需求莎倫的一招「阿修羅破天舞」就完全可以把他KO了！到了這一關，相信之後的關數已經會集中於魔法攻擊了，因此如果沒有修得強勁魔法的玩者，就要努力了，不能依賴莎倫！否則到最後一定會後悔莫及．．．

伊倫是敵人．．？－

我們要跟伊倫戰鬥？！其實伊倫只是要測試一下我們有沒有資格穿天使服而已。伊倫終於把天使服的封印解開了，因此便要求我們接受測試。我等很順利地完成測試，而天使服亦活像因我們而存在似的合適。伊倫表示如果沒有天份是不可能穿著天使服的，這是表示我們好像天使的化身嗎？





敵方
伊倫
娃娃天使 X 8

己方
所有女角色

小建議－



這一關並沒有莎倫幫助，因此如果各位的公主十分弱的話，就只好節哀順變了。由伊倫訓練的角色應該會比較強，LV差不多去到一百了，因此把先用她們來對待娃娃天使，而其他人就儲儲SP。對待伊倫的時候不要用魔法，因為可以減的體力只是很少，不過用特殊技就可以減很多了！換言之，到最後只要以不同的角色施特殊技就可以把伊倫打敗。

完結了嗎？－

大家都很高興可以穿著天使服，這時收到上空有敵人。因此瑪蓮便建議由我等變身成天使，而伊倫則發動勇士墳墓。很快地戰勝了，亦發動了勇士墳墓，這表示著我們會正式跟李察對決。雖然一直都在等這一刻的來臨，可是終於到達的時候，又覺得很可怕！不要緊，我知道一定會戰勝的，因為，有莎倫幫助我．．



敵方
戰鬥機 x 4

己方
所有人除了伊倫

小建議

基本上大家是不必在這一關就急著變身，不過變來玩玩也是沒關係喇。最方便的方法相信大家都知道，就是由安妮把戰鬥機們ko！而其他人就用來裝裝樣子好了。



無盡的戰鬥－

得知凱西爾帝國會在三天後到達，為了讓他們受到最少的傷害，我們決定先把他們必經之路上的敵人解決了。可是戰鬥時必順分兩邊進行，那位義俠叔叔怪盜z自然出現了。好！加油吧，離最終之戰不遠了。



小建議－

到了這裡，大家可以安心地慢慢玩了。皆因來到這兒就代表離爆機不遠。可是先不要太開心，因為在這十多場戰事中，是不能SAVE的。如果不幸死亡或遊戲展示其「自動跳出系統」就只好願主祝福你．．的電腦了。而以下的戰役將不會有劇情出現及所有人（除了伊倫）皆會出戰（或任派數個），因此只出敵人的表。

第一場

敵方
茲娟
米哈儀
魔法師 x 2
戰鬥機 x 2
裝甲車 x 4
連發手槍手 x 6

己方
多出怪盜 z





第二場之第一戰

敵方
米哈儀
魔法師
裝甲車
連發手槍手 x 2
殺手 x 3
伯坦 x 3

第二場之第二戰

敵方
老騎士
魔法師 x 2
女聖騎士 x 2
王國衛兵 x 3
騎士 x 3
伯坦 x 4



第二場之第三戰

敵方
阿那斯它莎
察勒特
老騎士
恢復師
黑暗魔法師
李察軍劍客
戰鬥機X3
魔法師X2
伯坦X3
連發手槍兵X5

第三場之第一戰

敵方
勘
伯坦X4
光戰士X8



第三場之第二戰

敵方
茲娟
黑暗殺手
殺手X2
刺客X2
強化兵X3
伯坦X4



第三場之第三戰

敵方
艾查羅尼
卡來斯
魔法師X2
李察軍劍客
王國衛兵X2
戰鬥機X3
步槍兵X4
連發手槍兵X7



第四場

己方
任選六個角色

敵方
羅得賓
克琳皮斯
連發手槍兵X2
王國衛兵X3
強化裝甲兵X4
魔法師團X4

一切..完了！（最終回）

敵方
亞倫達伊特

小建議－

所有所有的戰火，皆在這裡落幕了，看著番迪來建陷於一片火海中，無奈之情盡顯於伊莉莎白臉上。不過不要緊，正所請否極泰來，前面的，是一片的光明等待著各位，快快轉CD，看看自己的最終結局吧！



小評語－

終於做完了，還以為自己會因此睡眠不足致死（笑）。整隻遊戲都有著很不錯的表現，如果少了那個「自動跳出系統」的「功能」必定更受歡迎。美麗的人設更優美的音樂，無疑令這遊戲加了不少分數。只不過，為什麼它會說國語？？而訓練模式亦是一廢的！伊倫所訓練的人的能力比由自己訓練高太多了！如果各位喜歡RPG，這是一隻不錯的選擇喇！



特別事件一覽－

相信大家都發現到，也許會出現筆者在攻略中有提及，但各位並沒有出現的事件。抑或各位發生了，筆者卻沒有提及的事件。其實這些特殊事件，跟莎倫與女角色的好感度有著很大的關係，換言之即是說－如果親密度太低，事件就不會發生囉！好喇，就開始介紹遊戲當中的幾件特殊事件吧！



奧菲莉篇：

應該是遊戲中第一次出現的特殊事件。過了公演第一回後奧菲莉會來請求玩者跟她到白金翰家一次。在這一次事件中，玩者可以得到奧菲莉的身世，以及她不是人類，而是波提魔。



在結局時，伊莉莎白的結局將會跟奧菲莉合成一體，跟這次事件很有關係。因此如果錯過了這次事件，在最後有可能不能跟伊莉莎白在一起。

琳娜篇：

身為修女的她，一聽到聖都被襲擊，當中什麼都顧不得，什麼都聽不進了！「我要到聖都！」各位會跟她一起去，保護她嗎？雖然知道她回到聖都也是什麼事也做不了，而且可能更傷心，可是，還是陪她回故鄉一下吧！



凱薩琳篇：



彼特羅斯特有事又關凱薩琳事？沒錯，因為彼特羅斯特是她的故鄉。而且她想去的原因是今次的敵人－阿那斯它莎。在很耐之前，凱薩琳已跟她對戰了一次，不過那次因為她的失誤而令其中一位手下失去生命，凱薩琳對此感到十分內疚，想為她報仇。各位不妨幫幫她，安慰她那受傷的心吧！



莎德篇：

當大家在討論特呂族為李察走私軍火，各位還笑言可以順便把走私船上的香料拿來使用。怎料莎德聽到一半突然快哭似地離去，原來她懷疑自己的父親為李察做事而感到十分離過。看到莎德那快將哭泣的臉，各位不會不去安慰她吧？



歌坦娜篇：

大家收到了歌坦娜父母的設計圖在十中人手中，歌坦娜得知後很想去幫父母搭回設計圖。不過大家都認為這是一個陷阱，因為情報得來太易了！可是為了歌炟娜，還是戰一戰吧！可是在戰鬥完畢後，竟然有人說歌坦娜的父母成了通緝犯，這是什麼回事呀？



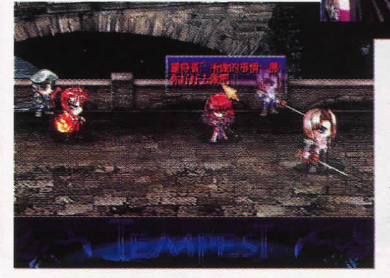
安妮篇：

雖然明知安妮是被人控制了，可是當她向大家說「我愛你」時，大家真的都不會有心動的感覺嗎？被控制了的安妮，在一個夜裡告訴主角自己很喜歡他，並找他到地下室談心。可是其實這只是敵人的奸計而已，因為當他們到達地下室後，安妮就向莎倫攻擊了！



蘇珍篇：

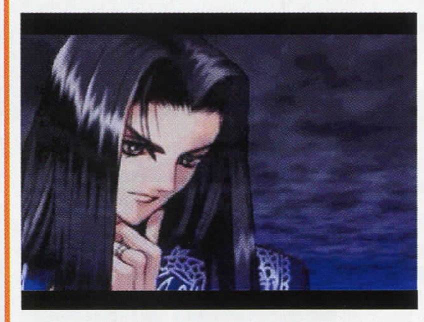
大家想讓蘇珍加入嗎？不過可要面對所有女孩子的討厭喲！在第一次捉到蘇珍時放了她（否則將沒有第二次活捉），第二次捉到的時候選擇「交給巴加」，第三次就是蘇形自殺了，當然要選第一項來阻止啦！在天空堡壘發動時就可以選擇讓蘇珍加入了！最後要不斷回答「真心」，否則蘇珍一樣會離去，反之玩者就會向蘇珍表白。



人物介紹！！續一

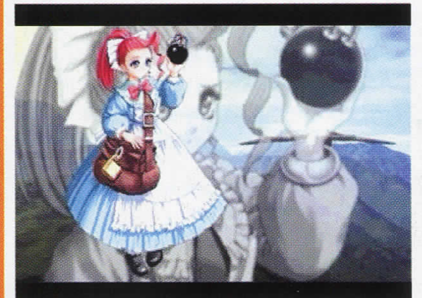
大家玩過整隻遊戲了，是不是很喜歡當中的人物呢？相信也對他們的性格有點認知了。現在繼續上次未完的人物介紹，看看他們的性格是不是好像各位所想的。今次為大家介紹伊倫及其他女角色。

伊倫：



這個像謎一般的男性，雖然常常出現卻不知道他的身份。只知道他是勇士墳墓的管理者、克勒傑比的執事與及屬有自己的秘密組織。資料提供一流的他為什麼老是待在莎倫身邊？而且對他十分尊敬？是被他自分的氣質吸引，還是因為跟莎倫的爸爸是好朋友的關係呢？

歌坦娜：



兩位王女的女傭，不過其實她本身也是大家族的千金。到底她為什麼會到皇室中做女傭還是未知之數。對炸彈的研究一流，也許因為父母皆是科學家吧！性格天真愛撒嬌，可是該認真時會認真。為了伊莉莎白常常跟瑪蓮吵架。

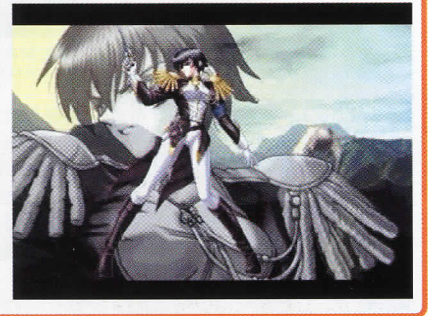
凱薩琳：



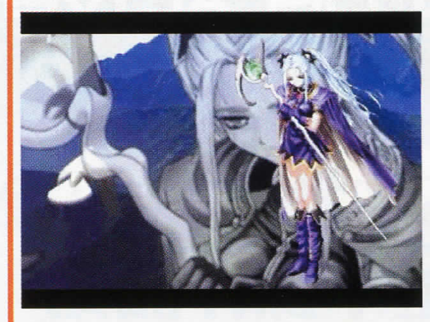
本來是皇室的聖騎士，可是因為性格偏激常常跟人吵架。某次到勇士墳墓想捉拿莎倫及伊倫時反被伊倫捉了起來，而且更被伊倫用奇怪的方法留了下來。最喜歡跟安妮吵架，因為安妮是一個十分聽命的人，可是她卻往往對自己不認同的事而不聽從命令。

安妮：

因為失去了小時候的記憶，所以連她都不知道自己是誰。非常尊敬凱西爾女王克麗絲，因為她好像母親般照顧安妮。原本是一名空軍，現在因為受克麗絲的命令幫助莎倫。十分專業、聽命，對凱薩琳的態度感到不順眼，常常跟她超衝突。不過這也許是一件好事，因為安妮是一個不愛説話的人，吵吵架可以令她比較有生氣。

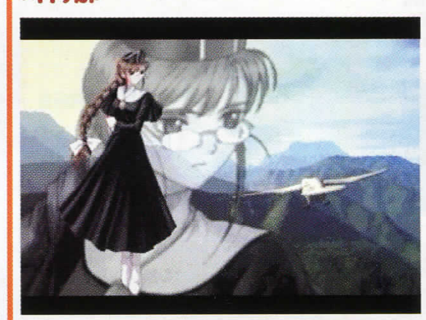


奧菲莉：



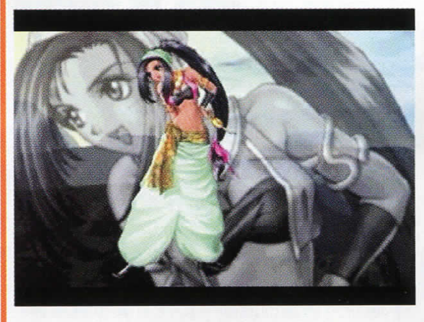
在白金翰家大火中找到的唯一有還者，因為大火的關係而失去了記憶。神秘，不喜歡説話，帶點孤僻的感覺。身為魔法師，自己魔法能力不會差，而且亦常常研究新的魔法。常常帶著不開心的表情，到底是天性如此？還是後天所為？

琳娜：



被聖地派來幫助莎倫的修女，因為小時候家中經濟不太好，因為自小培養對一分一毫也要珍惜的性格。平時雖然説話毒了一點，也煩人了一點，不過有時候也會有溫柔的一面。不過不明白的就是，為什麼修女也會這麼惡，有點像歐巴桑（笑）。

莎德：



可愛、活潑亦帶點固執的特呂族千金。因為對父親幫李察走私感到失望，於是離家出走。可是在海上卻遇到海盜，更被捉起來。後來被莎倫一行人救出，便加入成為同伴。雖然平時十分開朗，可是一想起父親還是會表現出傷心的樣子，是不為人知的一面。

小秘技

大家覺不覺得天上的敵人很煩人呢？其實有一個方法可以令角色不受他們攻擊。首先在排列角色的時候按2轉換到天上去。那兒會有跟地上同樣數量的空位，玩者只要把角色放到空位上，就可以把所有人放在同樣的地方上。到開始戰鬥後，空中的敵人是不會攻擊站在同一個空位的人，所以最好把安妮跟其中一個角色放在一起，那麼就一定可以起飛，因為敵人不會移到她的上方。

TEXT：時雨



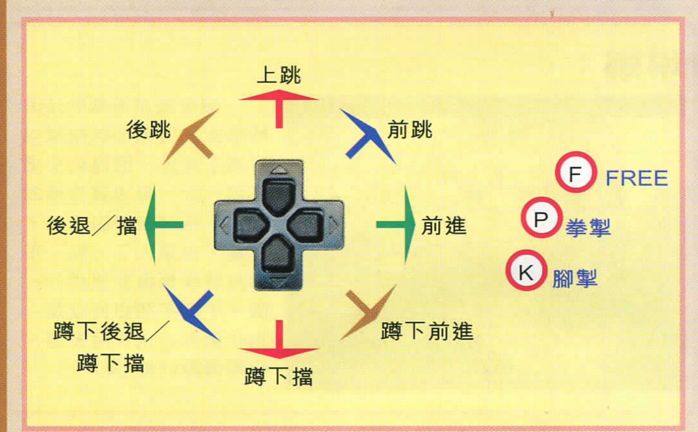


PS2
製造商：TECMO
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：DVD-ROM
FIG／1-4P／MEM／對應MULTI TAP、DUAL SHOCK 2

DC
製造商：TECMO
售價：44.9美元　發售日：發售中
容量：GD-ROM
FIG／1-4P／MEM／對應ARCADE STICK、震動器

基本系統、全技表、隱藏要素大公開！

一切由基本操作開始



擋格

■兩種擋格方法的性能是一樣的



《DOA2》是首隻同時採用「按擊擋」和「拉後擋」系統的格鬥遊戲。「按擊擋」顧名思義是用按實F擊的方法來進行防禦，而「拉後擋」則是像一般平面格鬥般用後退的方法擋格。玩者可以視自己的習慣去選擇使用哪一種。

FREE STEP



利用FREE STEP玩者可以在戰場上四處移動，做法是先按實F擊，然後再按下十字擊到你想走的方向，之後只要繼續按實F擊，FREESTEP狀態就會持續下去。不過留意向畫面外側移動時，玩者需要按兩次下才行(否則會和蹲下的動作一樣)。

■留意在FREE STEP途中用拉後GUARD比按擊GUARD有效

起上



■起上蹓是完全無敵的

當被敵人打DOWN後，原則上玩者躺在地面時和起身時都是全身無敵的，除了DOWN攻擊和追打攻擊之外，沒有招可以傷到你。而在起身時，玩者有以下幾種選擇：

原地起身	F或P或K
向前移動起身	→+任何擊
向後移動起身	←+任何擊
向畫面內側移動起身	↑+任何擊
向畫面外側移動起身	↓+任何擊
中段起上攻擊	KKK……
下段起上攻擊	↓KKK……

注意雖然起上攻擊中玩者仍然處於無敵狀態，但一起完腳無敵時間就會解除，而且起上攻擊是可以被HOLD的。另外如果玩者是被轟埋牆的話，就不可以使用起上攻擊，只能選擇向畫面內或外移動。



■一旦被打到在牆邊，就不能作出任何反擊

受身

■按擊的時機必須準確，連按是沒用的



《DOA2》中的受身可以讓玩者迅速由吹飛狀態恢復平衡，避免遭受敵人進一步壓迫。方法十分簡單，只要在身體着地前一瞬按下任何一個擊，就可以立即起身。另外如果在受身時拉實↑或↓，以在受身後玩者就會作出橫向移動。

DOWN攻擊



對於倒下了的敵人，玩者可以使用DOWN攻擊(↑P+K)或追打攻擊(↓P或K)來增加傷害。這兩種攻擊都有擊潰起上攻擊的特性，因此只要敵人沒有受身(或不能受身)，就可以安心使用。

■↑P+K的DOWN攻擊沒有確定命中的狀況，但↓P或K則有不少

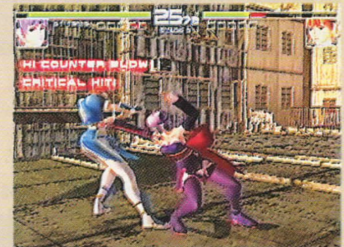
《DOA2》的三大攻擊法説明

在《DOA2》中，招式大致上可以「打擊技」、「投技」和「HOLD技」三類。它們之間的關係，其實和我們熟悉的「包剪鎚」十分類似。

打擊技

打贏投技，敗給HOLD

打擊技是指一般的拳腳攻擊，它們分為上、中、下段三類。上段是指那些攻擊上半身，只要敵人蹲下就可以避開的攻擊；中段是指那些攻擊胸至腹部，如果蹲下就會中招，必須站立才可以擋到的招式；下段則是指攻擊下盤，必須蹲下才能擋到的攻擊。



■利用打擊技將敵人的投技破解，奪取HI COUNTER！

某些打擊技在擊中敵人後，會令對手出現一段不能防禦的時間，這稱為「CRITICAL狀態」(在CRITICAL時畫面上會出現「CRITICAL HIT」的字樣)。在這時候玩者可以再用一些稱為「浮技」的打擊技將敵人打至半空，然後再用空中COMBO奪取敵人大量體力。



■CRITICAL後浮起敵人，用空中COMBO繼續攻擊

由於在打擊技發生途中是沒可能被投技捉着的，因此打擊技也是防禦敵人投技的最佳方法。

HOLD技

打贏打擊技，敗給投技


■ 在CRITICAL期間也可以使用HOLD

HOLD技是一些可以將敵人打擊技卸去，並立即進行反擊的招式。HOLD也是分為上、中、下三段，玩者必須使用和敵人招式同一段的HOLD技才會成功。如果玩者在OPTION中SET了CONTROLLER TYPE是「ARCADE」，則中段HOLD更會分成中拳和中腳HOLD兩種，由此可見HOLD其實很難使用。那麼HOLD又有什麼存在的意義？原來當自己被敵人打至CRITICAL時，是仍然可以使用HOLD來防禦敵人的攻擊，兼由CRITICAL的狀態中回復過來的。可以說HOLD是CRITICAL狀態下的唯一防禦法。而且HOLD技的威力比一般的打擊技都要高，因此可以說HOLD是高風險、高回報的行動。

■ HOLD的時間越準確，威力就越大

HOLD指令

	DC／PS2 MODE	ARCADE MODE
上段HOLD	↖F	→↖F
中段拳HOLD	←F	→←F
中段腳HOLD	←F	←→F
下段HOLD	↙F	→↙F

投技

打贏HOLD技，敗給打擊技

投技是用來攻破敵人HOLD技的最佳武器。當敵人使用HOLD的時候，會出現一段不算短的硬直時間，這時玩者就可以用投技來作出致命一擊。


■ 在敵人使用HOLD的一瞬間奪取HI COUNTER THROW！

當然，投技對喜歡一直揣格，不主動作出攻擊的敵人也非常有效。不過玩者要注意當敵人使用打擊技時，玩者的投技是沒有可能命中的。

《DOA2》中的投技，除了最基本的「F+P投」可以用「F+P」來解除之外，其他都是不能逃脫的，因此在擋了敵人一些硬直長的攻擊後，用投技來反擊是基本。另一方面，多段的COMBO投則是可以中途脫身的，方法是當畫面出現「COMBO THROW」的字樣時立即輸入F+P，如果玩者入力的速度比敵人快，就可以避免繼續受傷，但要注意胡亂按掣只會產生反效果。


■ 飯綱落是唯一不能解開的COMBO投

畫面文字解說

在《DOA2》中，玩者經常會在畫面兩旁看見一些時藍時綠的字樣，寫着什麼「COUNTER」，什麼「CRITICAL」等等，到底這是什麼意思？

原來在遊戲內共有11種這類系統訊息，當中大致可以分為三大類，分別是打擊技（紅色）、投技（藍色）和HOLD技（綠色），詳細內容可參考下表：

CRITICAL HIT!	在CRITICAL狀態發生時出現。留意COUNTER HIT不等同於CRITICAL，因為有些招即使COUNTER也不會CRITICAL，但有些招不用COUNTER也可以CRITICAL
COUNTER BLOW	在敵人使出打擊技時擊中他，又或者是擊中背向着玩者或跳躍中的敵人時出現。傷害是正常的1.25倍
HI COUNTER HIT	在敵人使用投技時擊中他，或者是擊中剛剛想跳躍或着地的敵人時出現。傷害是正常的1.5倍
CLOSE HIT!	當某些打擊技在密着狀態擊中敵人時，傷害會變成正常的1.5倍
COMBO THROW	當玩者使用有多段攻擊的投技時（我們稱之做「派生」）就會出現，在這時玩者才可以輸入下一個指令繼續攻擊。被投的一方也可以在這時輸入解投的指令
COUNTER THROW	成功用投技將同樣是在使用投技途中的敵人捉着。傷害是正常的1.25倍
HI COUNTER THROW	用投技將正在使用HOLD技的敵人捉着時發生（23 FRAME*以內）。傷害是正常的1.5倍
CRITICAL HOLD	在CRITICAL狀態時成功使用HOLD技將敵人的打擊技反擊時出現
COMBO HOLD	有些HOLD投和投技類似是有派生攻擊的，玩者應在這個字樣出現時輸入下一個指令。被HOLD的一方也可以嘗試按F+P來脫離
COUNTER HOLD	在HOLD的判定出現後4-10 FRAME時將敵人的打擊技捉着時出現。傷害是正常的1.25倍
HI COUNTER HOLD	在HOLD的判定出現後3 FRAME內將敵人的打擊技捉着時出現。傷害是正常的1.5倍

*1 FRAME=1/60秒

CRITICAL狀態分析

在《DOA2》經常出現的，是CRITICAL狀態下的攻防戰。和其他格鬥遊戲相比，《DOA2》極之容易將敵人打「窒」，而且這個「窒」（CRITICAL）的持續時間更是出奇的長（有些可以長達一秒），如果玩者不熟悉CRITICAL的系統，在進攻和防守都會出現極大的障礙。

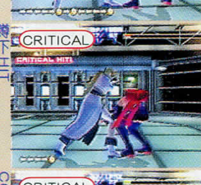
首先介紹一下CRITICAL狀態的發生條件，其實這是沒有任何定律可以追尋的。因為在遊戲內每一招打擊技背後都有詳細的設定，它們在通常HIT、蹲下HIT、COUNTER HIT和HI COUNTER HIT四種狀態下都會出現不同的情況，例如：

JANN LEE的上P　HELENA的橫砍掌　GEN FU的挑領

















通常（但並不是一定）中段攻擊在蹲下HIT時都會產生CRITICAL，而上下段攻擊則會在COUNTER時才會出現CRITICAL。理論上像GEN FU的「挑領」般在通常HIT已經會CRITICAL的招式是最強的，但問題是這類招一般發生時間都較慢，實戰上難以使用（挑領是一個例外）。

當出現CRITICAL狀態後，大家可以留意一下被攻擊一方的體力計，你會發現在綠色BAR（剩餘體力）和紅色BAR（失去了的體力）之間會多了一條閃爍的黃色BAR，它叫做「CRITICAL GAUGE」（筆者註：這個CRITICAL GAUGE在PS2版被取消了，但奇怪的是在練習模式仍可以見到）。如果攻擊的一方繼續用打擊技去攻擊，而其威力又是在以「CRITICAL GAUGE」內的話，CRITICAL狀態就會持續下去，當累積的傷害超過了黃色BAR的範圍，CRITICAL狀態就會解除，受攻擊的一方亦會被打DOWN。

■ CRITICAL GAUGE

這個黃色的部份會在CRITICAL發生時出現，如果之後累積的傷害到達綠色的範圍，CRITICAL就會解除

除此之外，CRITICAL狀態在以下幾種狀態也會自動解除：

1. 在一段時間內不再攻擊

CRITICAL的持續時間是依照產生CRITICAL的是什麼招式而定的。一般來說，蹲下HIT時CRITICAL狀態持續時間會比COUNTER HIT時要短。另外要留意被CRITICAL的一方也可以用不斷搖動控制桿或者HOLD的方法去縮短其持續時間。

2. 使用浮技或DOWN技攻擊

許多招式都有浮起敵人的特性（例如HELENA的騰空外擺蓮和EIN的天槍等），另外有些招式則一定能將對手打DOWN（例如HAYABUSA的我王掌和KASUMI的疾風）。當這些招式打中敵人時，就會立即令他浮起或DOWN，CRITICAL狀態自然會消失。另外，許多CRITICAL產生技在擊中CRITICAL中的敵人後，也會令對手浮起（例如KASUMI的飛龍腳和EIN的飛前蹴），這也會解決敵人的CRITICAL狀態。

3. 用相同的招式繼續攻擊

在CRITICAL狀態下如果玩者偷懶，想用兩次相同的攻擊去持續CRITICAL狀態是不可行的。因為在第二招擊中時敵人就會自動被打DOWN（也不會浮起），錯失大好的COMBO機會，千萬要注意了。


■ 用相同的招式攻擊兩次，就會令CRITICAL狀態立即解除

CRITICAL的種類

《DOA2》中的CRITICAL狀態大致可以分為六種，熟悉它們的特性也是研究COMBO時不可缺少的。

1. 站立CRITICAL

最常見的CRITICAL，在這時任何招式都可以擊中對手。



2. 蹲下CRITICAL

當手肘系攻擊(→P)擊中蹲下的敵人時常見的CRITICAL狀態，在這狀態時玩者的上段招會落空。



3. 坐地CRITICAL

GEN FU的白蛇翻捶和LEI-FANG的蹬腳等在COUNTER HIT時產生的CRITICAL狀態。這時候上段招式也是會落空的，不過之後一旦用浮技將敵人浮起，其高度可是十分驚人，足以輸入大量空中COMBO。



4. 背後CRITICAL

當背面受到攻擊而且被CRITICAL時是極之危險的，因為這時玩者不能使用任何HOLD來回復，完全失去了回避的能力。不過玩者千萬要保持冷靜，因為只要按下↓P掣來等敵人攻擊，就能令自己的正面立即朝向敵人，回復可以HOLD的狀態，減低傷害。



5. 強制背面CRITICAL

HELENA和BASS在正位置(註)時的→P在COUNTER HIT時，會使敵人強制性背向着玩者，令所有HOLD技失效，非常強力。這時就是浮起敵人使出空中COMBO的最好機會。



6. 下段CRITICAL

當特定的下後技(如LEI-FANG的跌跤和EIN的下段足刀)擊中後，敵人會一邊「窒」一邊往後退。這種CRITICAL狀態的持續時間很短，基本上想追擊並不可能。



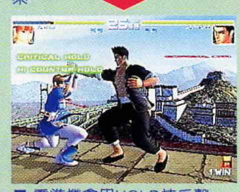
註：正位置／逆位置是指對戰雙方的腳位置排列方法，見圖：


正位置


逆位置

《DOA2》的基本防守法


■被CRITICAL了！先冷靜下來……


■看準機會用HOLD技反擊

《DOA2》是一隻易攻難守的遊戲，因為在CRITICAL發生時防守的一方是完全處於被動狀態的。玩者必須預先估計敵人下一步的行動，然後再作出相應的反擊，否則就只會不斷被擊中，永無翻身之地。

在被擊至CRITICAL時，最基本的防禦法是用HOLD來回復和反擊，根據敵人角色的招式特性，和對手的習慣(這點非常重要)，來選擇用中或上段HOLD來反擊。至於下段HOLD，驟眼看好像沒有什麼用(因為大部份浮技都是中上段的)，但實際上，下段HOLD可是擁有很強的回避能力，因為蹲下狀態本身已可以回避上段招、上段投，加上下段HOLD可以防止敵人的下段攻擊，換言之只有中段攻擊和下段投可以擊中你！


■故意持續CRITCAL狀態，令敵人的投技落空

除了HOLD外，玩者也可以用不斷搖動控制桿的方法加快CRITICAL的回復速度。如果敵人用比較慢的招式來攻擊，就有可能及時將之擋住。不過一些快的攻擊如P或→P當然不可能擋到。

最後一個防守方法，是什麼也不做，由得CRITICAL狀態繼續下去。這是因為CRITICAL狀態中是不會受到投技攻擊的，對於一些喜歡使用投技的對手相當有效。

《DOA2》的基本進攻法


■記着自己角色的CRITICAL產生技


■用小技維持CRITICAL狀態


■最後浮起敵人使出空中COMBO！

《DOA2》的作戰方法和其他3D格鬥差不多，也是先用小技如拳(P)、手肘系(→P)或中段腳(↘K)來引誘敵人出錯，並引發起CRITICAL狀態，然後再用拳或手肘作追擊，維持CRITAICAL狀態。當「CRITICAL GAUGE」剩下不多時，使用浮技將對手浮起，用空中COMBO奪取最後的傷害，最好當然是將對手轟埋牆，準備下一輪攻勢。

不過對手在CRITICAL狀態中是不會像沙包般任你打的，因為他可以使用HOLD技來將玩者的打擊技反擊。因此玩者在CRITICAL之後，要準備兩招以上不同段的CRITICAL持續技，和二招以上不同的浮技，減低被敵人HOLD中的機會。另外，玩者亦應該常時有使用投技來反擊的準備，因為一下HI COUNTER投的威力，比起一般空中COMBO都要多！

投技解說


■留意某些中上段打擊技在收招時會變成下段投判定

《DOA2》的投技在戰鬥時也是極重要的一環，而且它的系統比想像中來得複雜，不明白其原理的玩者是極之不利的。

《DOA2》的投技可以分為上段投和下段投兩類，上段投顧名思義是用來攻擊站立中的對手，而下段投則是用來攻擊蹲下的對手。其他投技的成立條件還包括敵人一定要在地面上(即沒有跳起)，和對手並不是在使用打擊技途中在(敵人收招時使用投技則沒有問題)。

另外，《DOA2》的投技在出招時是需要時間的，這和《VF》與《鐵拳》有所不同。雖然這樣說，但實際上這只是一瞬間的事(約3至7 FRAME，越強的投技所需要的時間越長)，玩者不需要太過介意。其實論到投技的速度，指令的輸入時間長短反而是最重要事項。例如玩者在擋了敵人的攻擊後想用投技反擊，就必須用指令簡單的投技(如←F+P或↘↘F+P)；但如果是用來配合敵人的HOLD技使用，則可以選擇一些威力高、指令複雜的投技(如↓↙←F+P或↓→←F+P等)。


■指令簡單的投技可以在DASH之後迅速使用

投技的弱點

投技本身威力雖高，但一面對打擊技時則變得極之脆弱，因為一旦在使出投技的動作中被敵人的打擊技擊中，就一定會被HI COUNTER，並出現CRITICAL狀態。更糟糕的是這時的「CRITICAL GAUGE」會變得特別長，令敵人有機會使出超多HIT的COMBO，非常危險。因此在使用投技之前，也必須考慮其風險。


■被HI COUNTER後非常危險

無視打擊技的投技

雖説投技會輸給打擊技，但其實也有例外的。在《DOA2》中有三招投技擁有無視敵人打擊技的能力，它們分別是TINA的TACKLE（←→F+P）、LEON的較剪腳（↘↘F+P）和JANN LEE的DRAGON GUNNER（→F+P）。它們的特色是出招比較慢，如果敵人在同一時間使用投技的話就會被捉着（當COUNTER THROW計算），但由於可以將敵人的打擊技「吸着」，因此擁有極高的截擊能力，使用得宜的話絕對是強力的武器。



■這些投技是實戰上最需要注意的招式之一

場地解説

還記得上一集《DOA》的DANGER ZONE嗎？今集的DANGER ZONE比當時更加複雜，而且對戰鬥的影響更大。

DANGER ZONE其一

爆炸牆

當玩者使用有吹飛性能的打擊技，將敵人轟至這些裝有爆炸品和電流的牆壁時，就會產生大爆炸，並提高其威力。

DANGER ZONE其二

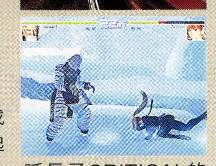
懸崖

有不少《DOA2》的戰場內部是分為多個層次的。當玩者在這些地形的邊緣被吹飛，就會掉落下一層去，並根據其高度受到一定程度的傷害（着地時不能受身）。不過這個追加傷害不會做成KO。



DANGER ZONE其三

濕滑地面



當玩者站立的地面有水氹，或者是由冰面所形成的話，任何CRITICAL產生技都一定會引起CRITICAL，受到攻擊的一方還會出現滑倒的動作，延長了CRITICAL的持續時間，非常危險！

TAG MODE解説

《DOA》系列第一次出現的新模式「TAG MODE」，它的攻略法和單獨戰鬥時分別相當大，可以説TAG MODE和SINGLE MODE是是兩隻完全不同的遊戲。以下筆者將詳細為大家介紹。

換人（CHANGE）

在TAG MODE進行中，玩者有兩種換人的方法可以選擇，這分別是「普通換人」和「CANCEL換人」。

「普通換人」是做法是當處於站立或蹲下狀態時按F+P+K，只要玩者不是在CRITICAL狀態，隨時都可以將待機中的同伴換出來。不過這種換人方式其實非常危險，因為在換人時一旦受到攻擊，是會當作HI COUNTER HIT計算的！另外如果自己的背後有牆壁，就不可以使用「普通換人」。

■在換人中一旦被打中全當HI COUNTER計算

而「CANCEL換人」則是TAG MODE的精粹所在。當玩者將敵人打至CRITICAL或者打DOWN，就可以立即按F+P+K換人。這樣做不單止安全（CRITICAL中的敵人根本不會反擊），而且大大增加了空中COMBO的可能性。

換人的另一優點，是可以讓退了場的角色休息回復體力。和其他有TAG MODE的格鬥遊戲不同，《DOA2》中即使玩者的角色受傷，其體力上限也不會因此降低，因此只要休息的時間夠長，要回復全部體力也並非不可能。



■將敵人浮起後，立即換另一位成員出來接力攻擊！

TAG MODE專用投技

在TAG MODE中新增了的另一個行動，就是由二人合力使用的「TAG投」。這個TAG投的指令是固定的（→→F+P+K和←F+P+K），如果玩者使用的二人是一些特定的組合（請參考招表部份），就可以使用超有型的特殊TAG投，其威力也會比單人的投技為高。



■EIN和AYANE的TAG投

PS2版新增TAG投！

最新發現！原來在PS2版的《DOA2》，竟然隱藏有大量連街機版也沒有的新增TAG投！在詳細調查下，以下的人物組合都擁有新TAG投：

KASUMI和TINA
KASUMI和AYANE
KASUMI和EIN
GEN FU和ZACK
GEN FU和HAYABUSA
TINA和LEON
TINA和LEI-FANG
ZACK和BASS
JANN-LEE和AYANE
JANN-LEE和HAYABUSA
JANN-LEE和EIN
AYANE和HAYABUSA
HAYABUSA和BASS
HAYABUSA和LEON
HAYABUSA和EIN
HELENA和LEI-FANG
BASS和LEON



■BASS和ZACK的「立花兄弟彈跳射球」！

10HIT以上都話咁易！TAG COMBO

由於「CANCEL換人」有消除收招時硬直的特性，而且可以在空中COMBO的途中換人，因此要創造出多段HIT空中COMBO也比較容易。不過實際上是不是這麼簡單？當然不是，因為每當玩者換一次人，敵人在被打中浮起的高度也會越來越低。想維持敵人的高度，玩者在選擇招式時就必須用一些可令敵人再次向上昇的浮技。而這些招式可以參考右表：

當敵人的高度跌到不能再用上述招式擊中時，就是埋尾的時候。這時使用一些威力高、打點低的招式是基本。

TAG 連接技

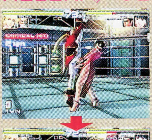
KASUMI	連光彈 PP→P
HAYABUSA	昇龍腳 （↓）←K
GEN FU	盤肘·丹鳳朝陽 →PP
HELENA	挑打下攔 （↘）PP
TINA	ULTIMATE COMBO →PPK
BASS	SHOTGUN CHOP ←PP
ZACK	DEVIL'S SMASH PP→PP
LEON	BLAST DRIVE KNEE ←P→K
JANN LEE	COMBO KNUCKLE UPPER PP（→）P
LEI FANG	連環金雞獨立 PP→PK
AYANE	連刃孤影爪 PP→PP
EIN	天涯 ←P↓KP

TAG 完結技

KASUMI	連月碎 PP↖K
HAYABUSA	空斬旋擊 PP←P→P
GEN FU	鴿子栽肩 ↓P+K·←→P
HELENA	連環架推掌 ←PPP
TINA	MACHINEGUN MIDDLE PPK
BASS	KNEE HAMMER →KP
ZACK	GATLING KNEE →KK
LEON	CRUSH LEG SPIKE →PP↓K
JANN LEE	DRAGON CANNON PPP→P
LEI FANG	蹬腳·背折靠 ↘KP+K
AYANE	曳光霸神碎 P+KP↖K
EIN	霧鐘 PP→PK

TAG COMBO一例

HELENA／GEN FU的組合



起動技：叉步衝拳→抄手起腳

先製造CRITICAL狀態，然後用浮技抄手起腳將敵人踢起

中段部份：換人→盤肘．丹鳳朝陽→換人→挑打下攔

這兩招都有將敵人重新浮起的特性





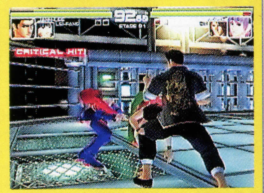
結尾部份：換人→鴿子栽肩

鴿子栽肩的打點極低，而且可以將敵人轟埋牆，增加威力

HINTS！

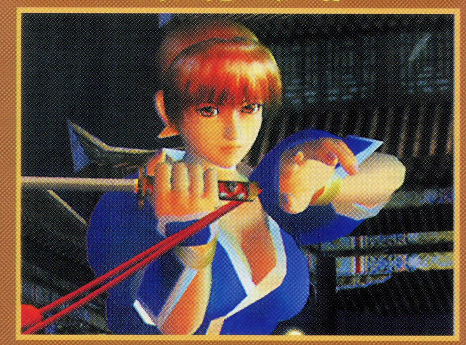
起上踢TAG MODE活用法

在SINGLE MODE時起上踢用途不是太大，因為雖然會令對手CRITICAL，但這只會持續很短的時間，想追擊也不可能。但在TAG MODE時就不同了。因為在起上踢擊中後，玩者可以立即換人，並立即開始追擊。由於這只是一瞬間發生的事，敵人將難以反應而中招。另外一些會產生下段CRITICAL的招式（如LEI-FANG的連環跌跤（PP↓K）也可以照辦煮碗，製造出強力的COMBO。



■這些小小的CRITICAL也是可以換人的

KASUMI



技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
天刃		P	上	10
界刃		↘P	中	20
地刃		↓P	下	5
閃天腳		K	上	27
閃人腳		↘K	中	24
閃地腳		↓K	下	10
固有打擊技				
天襲腳		↗K	中	30
飛龍腳		↑K	上	25
月輪腳		↖K	中	45
浮天刃		↑P	上	12
避天刃		←P	上	11
二連突		PP	上上	10+10
天神閃天腳		PPK	(上上)上	10+10+27
天神連天腳		PPKK	(上上)上上	10+10+27+22
天神連轟腳		PPKKK	(上上)上上中	10+10+27+22+25
天神連人腳		PPK↘K	(上上)上中	10+10+27+24
天神連地腳		PPK↓K	(上上)上下	10+10+27+22
連界刃		PPP	(上上)中	10+10+12
連界央閃突		PPPP	(上上)(中中)	10+10+12+15
連月碎		PP↖K	(上上)中	10+10+35
連光彈		PP→P	(上上中)	10+10+18
連光人襲腳		PP→PK	(上上中)中	10+10+18+32
連光裏襲腳		PP→PKK	(上上中)中中	10+10+18+32+32
連光虛襲腳		PP→PK↓K	(上上中)中下	10+10+18+32+28
連光天襲腳		PP→P→K	(上上中)中	10+10+18+30
連光幻落腳		PP→P↓K	(上上中)下	10+10+18+24
連炎顎		PP→K	(上上)中	10+10+22
連炎月		PP→KK	(上上)中上	10+10+22+32
連月露		PP→K↓K	(上上)中下	10+10+22+26
天刃·閃天腳		PK	上上	10+27
天刃·連天腳		PKK	上上上	10+27+22
天刃·連轟腳		PKKK	上上上中	10+27+22+25
天刃·連刃腳		PK↘K	上上中	10+27+24
天刃·連地腳		PK↓K	上上下	10+27+22
閃光彈		→P	中	18
閃光人襲腳		→PK	中中	18+32
閃光裏襲斬		→PKK	中中中	18+32+32
閃光虛襲斬		→PK↓K	中中下	18+32+28
閃光天襲腳		→P→K	中中	18+30
閃光幻落腳		→P↓K	中下	18+24
連天腳		KK	上上	27+22
連轟腳		KKK	上上中	27+22+25
連人腳		K↘K	上中	27+24
連地腳		K↓K	上下	27+22
無影刀		→→P	中	20
無影地襲腳		→→P↓K	中下	20+25
炎顎蹴		→K	中	22
炎月蹴		→KK	中上	22+32
月露蹴		→K↓K	中下	22+26
狼牙		→→K	下	30
旋		P+K	上	26
疾風		F+K	上	32
疾天腳		F+K·K	上上	32+32
疾露腳		F+K·↓K	上下	32+28
風渦閃		↓F+K	下	25
旋·霞蹴		↘F+K	中	24
霧幻刀	背	↘↘P	中	22
薙		←F+K	中	24
舞扇		↘↘K	中	26
新月蹴	背	←K	上	27
白浪		←KK	上中	27+35
天舞襲		↗PK	上	40
背後打擊投				
月影腳		↑K	中	35
裏連天		KK	上中	30+25
起上打擊技				
起連腳		(通敘起上K後)→K	中	20
湖月腳		(伏地、頭向敵人時)F+K	中	38
投技				
霞返		F+P	上	40
華嚴圓舞		→F+P	上	42
鷹梓		(壁際)→F+P	上	20+35
天瀧腳		←F+P/跳躍中F+P	上	5+5+5+10+20
安達靜		(壁際)←F+P	上	55
飛燕		↑F+P/↗PF+P	上	57
飛燕逆落		(飛燕中)←F+P	派生	62
陽炎		→→F+P	上	0
茨落		(陽炎中)↓F+P	派生	60
茨碎		(壁際陽炎中)↓F+P	派生	70
朧		↘↘F+P	上	68
狼顎蹴		↓↙←F+P	上	60
白虹		(敵背)F+P	上	50
裏飛燕		(敵背)↑F+P/↗PF+P	上	57
飛襲圓舞		(敵背)→F+P/跳躍中F+P	上	55
虹飛沫		(敵蹲下)↓F+P	下	10+10+10+10+15
飛燕襲		(敵蹲下)↙F+P	下	60
固有HOLD技				
櫻惑		←↗F	上中H	0
櫻迷		←↘F	下段H	0
特殊行動技				
裏驅		↖P	-	0
天舞		↗P	-	0
TAG協力技				
朧二重		(與HAYABUSA)→→F+P+K	上	70
朧		(與其他人)→→F+P+K/(同伴作戰時)←F+P+K	上	64

PICKUP!
閃光彈

說這招是KASUMI一切攻擊的起點也不為過。它可以在PP之後使出，和投技混合使用已是極強的二擇攻擊。而且閃光彈擊中後還可以接中K或下K，令敵人在選擇擋中或下段時產生混亂。

HAYABUSA



技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
上段正拳突		P	上	10
昇旋刀		↘P	中	20
下段正拳突		↓P	下	5
上段迴蹴		K	上	30
足刀蹴		↘K	中	22
上段迴蹴		↓K	下	10
固有打擊技				
連彈		PP	上上	10+10
連擊彈		PPP	(上上)中	10+10+24
空旋斬刀		PP←P	(上上)中	10+10+18
空旋斬擊		PP←P→P	(上上)中中	10+10+18+28
滅鬼龍卷蹴		PP←PK	(上上)中中	10+10+18+36
連·鬼哭蹴		PPK	(上上)上	10+10+16
連·鬼哭雷鳴蹴		PPKK	(上上)上上	10+10+16+15
連·鬼哭神啼蹴		PPKKK	(上上)上上上	10+10+16+15+20
陣風連腳	倒	PP↓K	(上上)下	10+10+25
正拳·上段蹴		PK	上上	10+26
波濤蹴		PKK	上上上	10+26+28
破突		→P	中	18
破突膝蹴		→PK	中中	18+25
破突連翔		→PKK	中(中上)	18+25+25
雷震擊		→→P	中	28
天突		↑P	上	18
空旋刀		←P	中	18
空震擊		←P→P	中中	18+28
破妖薙蹴		←PK	中中	18+30
霙打		↖P	中	24
地旋刀		↙P	下	18
地旋腳		(↙)PK	下下	18+25
臥龍閃		↓↘→P	中	28
邪鬼拂		KP	上中	30+26
彈車		KK	上上	30+36
日輪腳		↗K	中	35
破幻昇腳		↑K	上	26
破幻降龍腳		↑KK	上中	26+30
天輪腳		↖K	中	40
鬼菱		(站立途中)K	上	29
裏地掃腳		↘K↓K	中下	22+24
破邪膝蹴		→K	中	25
破邪連翔		→KK	中上	25+25
地滑		→→K	下	28
地掃腳		↙K	下	24
陣風擊	倒	↙K(↓)K	下下	24+25
地掃連腳		↙K↙K	下下	24+24
陣風連擊	倒	↙K↙K(↓)K	下下下	24+24+25
裏影狩旋腳		→←K	下	17
光輪腳	倒	←K	上	33
舞錐		↓↘→K	中	34
昇龍腳	倒	(↓)←K	中	26
蒼空斬刀		P+K	上	25
我王掌		←P+K	中	42
裂空砲	背	↘P+K	中	20
裂空落震牙		↘P+K·K	中中	20+28
鬼哭蹴		F+K	上	20
鬼哭雷鳴腳		F+K·K	上上	20+15
鬼哭神啼腳		F+K·KK	上上上	20+15+30
地昇腳	倒	←F+K	上	32
陣風腳	倒	↓F+K	下	25
斬魔蹴		↘F+K	中	40
倒立打擊技				
降天·正拳突		(倒立中)P	上	10
降天·足刀蹴		(降天中)K	中	25
通天腳		(倒立中)K	上	20
旋刃腳		(倒立中)KK	中	25
天砲腳		(倒立中)P+K	中	35
無雙刈		(倒立中)F+K	下	25
背後打擊技				
落震牙		↑K	中	28
投技				
十字絡		F+P	上	40
首切投		→F+P	上	45
鐘樓打		(壁際)→F+P	上	55
四方投		↘F+P	上	48
山嵐		←F+P	上	56
隼蹴		→→F+P	上	50
幻影		←→F+P	上	0
落雷衝		↓↙←F+P/跳躍中F+P	上	60
昇雷掌		←↙↓↘→F+P	上	30+15
鐮鼬		(昇雷掌中)↓↘→↗↑F+P	派生	30
飯綱落		(鐮鼬中)←↖↑↗→↘↓F+P	派生	50
裏投		(敵背)F+P	上	52
神立落		(敵背)←F+P	上	55
落龍衝		(敵背)→→F+P	上	58
錐揉投		(倒立中)F+P	上	48
兜狩		(倒立中)←F+P	上	50
斬首閃		(敵蹲下)↓F+P/跳躍時↓F+P	下	55
跳絡操		(敵蹲下)↙F+P	下	62
瀧壺渡		(敵背蹲下)↓F+P/跳躍中↓F+P	下	57
固有HOLD技				
昇雷彈		(對敵人上P)→↖F	上PH	30+15
閃光鐮鼬		(昇雷彈中)↓↙←↖↑F	派生	30
閃光飯綱		(閃光鐮鼬中)→↗↑↖←↙↓F	派生	50
昇雷門		(對敵人中P)→←F	中PH	30+15
裂光鐮鼬		(昇雷門中)↓↙←↖↑F	派生	30
裂光飯綱		(裂光鐮鼬中)→↗↑↖←↙↓F	派生	50
昇雷腳		(對敵人下P)→↙F	下PH	30+15
妖光鐮鼬		(昇雷腳中)↓↙←↖↑F	派生	30
妖光飯綱		(妖光鐮鼬中)→↗↑↖←↙↓F	派生	50
特殊行動技				
天地返		↓P+K	-	0
降天		(倒立中)↓	-	0
裏風		↗P	-	0
降轉		(倒立中)←←	-	0
飛鳥返		(壁際後跳中)→	-	0
TAG協力技				
飯綱風車落		(與KASUMI)→→F+P+K	上	70
昇雷彈		(與其他人)→→F+P+K/(同伴作戰時)←F+P+K	上	30+15
閃光鐮鼬		(昇雷彈中)↓↙←↖↑F+P	派生	30
閃光飯綱		(閃光鐮鼬中)→↗↑↖←↙↓F+P	派生	50

PICKUP！
飯綱落



HAYABUSA的投COMBO（或HOLD COMBO）雖然難出，但卻有不能被解拆的特性，而且威力絕大。所有想練好HAYABUSA的朋友應勤加練習了。

GEN-FU



技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
順步捶		P	上	10
丹鳳朝陽		↘P	中	20
崩捶		↓P	下	5
高彈腿		K	上	30
彈腿		↘K	中	25
斧刃腳		↓K	下	12
固有打擊技				
撐拳		↑P	上	16
連捶		PP	(上上)	10+12
連捶單把		PPP	(上上)中	10+12+25
丹鳳朝陽·虎蹲山		↘PP	中中	20+22
虎抱頭		↗P	上	26
盤肘		→P	中	18
盤肘·丹鳳朝陽		→PP	中中	18+18
盤肘·丹鳳朝陽·虎蹲山		→PPP	中中中	18+18+20
盤鳳鷂形		→PPP+K	中中中	18+18+40
懷抱頑石		←P	中	22
懷抱頑石·鷹捉把		←PP	中中	22+30
懷抱頑石·雙椎把		←P→P	(中中)	22+16
懷抱頑石·雙椎把·雙把		←P→P·P+K	(中中)中	22+16+30
挑領		(↘)P	中	24
單把		→→P	中	25
虎蹲山		↘↘P	中	22
箭疾步		↓↘→PP	中	28
虎撲把		P+K	中	25
鷹捉把		→←P	中	30
烏牛擺頭		↙→P	中	50
雙把		→P+K	中	42
斬捶		↓P+K	上	15
			中	30
鷂子栽肩		↓P+K·←→P	中中	30+30
搨把		←P+K	上	30
六合裏崩捶	背	↙P+K	中	32
鷂形		↘P+K	中	40
白蛇翻捶		↙P	下	20
蛇出洞		↘KP	中中	25+25
旋龍把		↘KP←→P	中中上	25+25+40
雞腿		(→)K	中	25
雞腿·半旋風		(→)KK	中中	25+30
七寸腿		↙K	下	15
七寸腿·烏牛擺頭		↙K→P	下中	40
半旋風		↑K	中	30
旋風腳		↗K	上	40
旋風前掃腿		↗K↓K	上下	40+25
轉身後蹴腿		↖K	中	35
側踹腳		→K	上	24
雙飛腳		F+K	上	26
前掃腿		↓F+K	下	25
背後打擊技				
轉身挑領		↓P	中	17
轉身蹴腿		K	上	30
投技				
心意把		←F+P／跳躍中F+P	上	45
十字裹橫		F+P	上	40
龍腰		(壁際)←F+P／↓↘→F+P	上	15+40
揪腿		→F+P	上	48
捲地風		→→F+P	上	50
猴形		(捲地風中)→F+P	派生	20
硬開三皇鎖		↓↙←F+P	上	17+17+17
雲閉日月把		↓↘→F+P	上	35+15
雲閉落捕		(雲閉日月把中)F+P	派生	0
虎擺尾		(敵背)F+P	上	55
側陣靠		(敵背)→F+P／跳躍中F+P	上	60
馬鐵頭		(敵蹲下)↓F+P	下	20+36
狸貓上樹		(敵蹲下)↙F+P／跳躍中↓F+P	下	15+15+20
十字大劈		(敵背蹲下)↓F+P／跳躍中↓F+P	下	62
固有HOLD技				
採手		(對敵人上中P)←↗F	上中PH	0
攖手		(對敵人上中K)←↗F	上中KH	0
掛手		(對敵人下段P)←↘F	下段PH	0
勾掛		(對敵人下段K)←↘F	下段KH	0
箭步		↓↘→P	-	0
側轉		↖P	-	0
TAG協力技				
雙鳳雷擊把		(與HELENA)→→F+P+K	上	10+20+20+20
雲閉鷹擊		(與KASUMI或AYANE)→→F+P+K	上	40+30
雲閉日月把		(與其他人)→→F+P+K／(同伴作戰時)←F+P+K	上	35+15

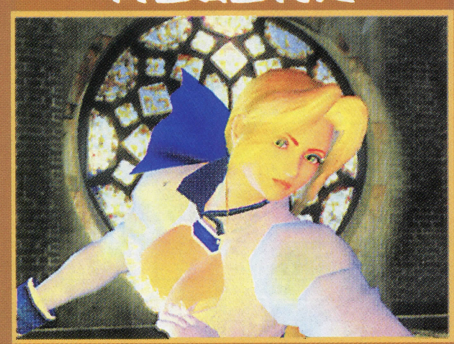
PICKUP！

挑領

攻擊判定非常強的中段拳，而且只要善用蹲下DASH就能輕易使出。在平時打中會產生CRITICAL，COUNTER HIT時更可以浮起敵人，是GEN FU貴重的傷害來源。



HELENA



技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
穿掌		P	上	10
提膝架衝拳		↘P	中	16
下勢勾拳		↓P	下	5
高迴腳		K	上	28
迴腳		↘K	中	25
掃腿		↓K	下	10
固有打擊技				
架推掌		→→P	中	25
穿掌單劈手		PP	上中	10+14
連環架推掌		PPP	上中中	10+14+25
連環後旋腿		PPK	上中上	10+14+30
連環穿腳	仆	PP↓K	上中下	10+14+22
單劈敗勢	背	PP(←)	上中	10+14
劈攖手		PP(←)P	上中中	10+14+14
劈攖架推掌		PP(←)PP	上中中中	10+14+14+25
穿掌迴腳		PK	上上	10+28
穿掌連迴腳		PKK	上(上中)	10+28+15
穿掌烈迴腳		PKKK	上(上中上)	10+28+15+20
提膝上擺掌		↑P	上	20
弓步撩陰掌		↖P	中	24
獨立下劈	背	↘PP	16+20	
上步撐掌	背	←P	中	18
轉身砍掌		←PP	中中	18+17
轉身架推掌		←PPP	中中中	18+17+25
單劈手		↗P	中	20
單劈架推掌		↗PP	中中	20+25
單劈後旋腿		↗PK	中上	20+30
單劈穿腳	仆	↗P↓K	中下	20+22
後橫	背	←←P	中	15
抱打		←←PP	中中	15+20
連環步挑拳	背	←←PP↓P	中中下	15+20+15
橫砍掌		→P	中	22
下切掌		→PP	中中	22+25
插步挑拳	背	↙P	下	15
雙掌		P+K	中	24
雙劈掌		P+K·P+K	中中	24+30
烈迴腳		KKK	(上中上)	28+15+20
震腳獨立上撐掌		→K	中	26
震腳加穿腳		→K↓K	中下	26+22
震腳撩陰掌		→KP	中中	26+24
外擺腿		←K	上	23
里合腿	背	←KK	上中	23+25
抄手起腳	仆	↑K	上	22
騰空外擺蓮	背	↖K	中	30
騰空下插腳	背	→→K	下	23
抱拳掖打	背	→→KP	下下	23+15
抱拳雙撞		→→KPP	下下上／中	23+15+16／24
旋轉腳	背	↙K	下	15
旋轉雙撞		↙KP	下上／中	15+16／24
旋轉後蹴腿		↓KK	下中	10+25
二起腳		↗K	(中中)	15+20
仆步穿腳	仆	(↓)F+K	下	22
叉步衝拳		(↘)P	中	24
挑打下攔		(↘)PP	中中	24+24
烏龍盤打	仆	↓↘→P	(中中中)	7+8+20
輪臂撩掛劈		←P+K	下	19
前劈		↓↙←P	中	22
打開		→P+K	中	28
背後打擊技				
滾劈	背	↓P	中	22
轉身圈打		(↓)P	下	12
後旋腿		K	上	30
後蹴腿	背	↓K	中	25
轉身穿腳	仆	(↓)K	下	22
順步插掌		PP	(上上)	10+10
連環橫砍掌		PPP	(上上)中	10+10+16
連環下切掌		PPPP	(上上)中中	10+10+16+20
連環轉身架推掌		PP←→PPP	(上上)中中中	10+10+14+12+20
回身震腳		→K	中	26
回身震腳加穿腳	仆	→K↓K	中下	26+22
回身震腳撩陰掌		→KP	中中	26+24
轉身撞掌		→P	中	25
背龍掛掌		P+K	中	38
後掃腿		→→K	下	23
仆步打擊技				
半馬步穿掌		P	上	10
半馬步連掌		PP	(上上)	10+10
半馬步連環掌		PPP	(上上)中	10+10+20
穿掌二起腳		PPK	(上上)(中中)	10+10+15+17
撩陰掌		→P	中	12
撩陰連拳		→PP	中中	12+12
胸打衝拳		→PPP	中中中	12+12+20
連拳起腳	仆	→PPK	中中上	12+12+22
敗勢掛掌	背	←P	中	12
敗勢震腳		←PK	中中	12+26
敗勢震腳加穿腳	仆	←PK↓K	中中下	12+26+22
敗勢震腳撩陰掌		←PKP	中中中	12+26+24
盤肘抱虎		(↘)K	中	25
盤肘穿腳	仆	(↘)K(↓)K	中下	25+22
下勢架推掌		→→P	中	25
下勢蹬腳		K	上	28
下勢起腳	仆	→K	上	22
前掃腿		(↓)F+K	下	28
雙托掌		P+K	中	36
投技				
一、二、三掌		F+P	上	10+10+20
穿劈		←F+P	上	45
轉腰龍尾腳		(壁際)←F+P	上	20+35
撐變戳掌擊臉		→→F+P	上	15+33
搖頭擺尾		↓↘→F+P／(背向敵人*)F+P	上	62
轉舞劈掌		(敵背)F+P*	上	20+35
雙剪		(敵蹲下)↓F+P	下	20+35
風卷舞		(敵蹲下)↙F+P	下	62
前劈加橫		(敵背蹲下)↓F+P	下	28+30
固有HOLD技				
迎面龍擊靠		(壁際對敵上段P)→↖F	上PH	30+38
特殊行動技				
仆步		↓P+K／↙P+K	-	0
仆步～站立		(仆步中)↑	-	0
仆步～背向		(仆步中)↖	-	0
仆步～前DASH		(仆步中)→→	-	0
仆步～後DASH		(仆步中)←←	-	0
仆步～低膝		(仆步中)↓↓	-	0
背向DASH		(背)→→	-	0
TAG協力技				
雙身風卷舞		(與GEN FU)→→F+P+K	上	40+30
轉身盤叉		(與其他人)→→F+P+K／(同伴作戰時)←F+P+K	上	58

PICKUP！

叉步衝拳

性能和GEN FU的挑領十分類似，也是取得CRITICAL和浮起敵人的重要招式，而且它更有回避一部分中段招的特性。另外即使它被敵人擋了也不會構成危險，因為對方還要顧忌接着下來的挑打下攔。



註：本招表所有指令均以人物向右時作準。P——拳擊 K——腳擊 F——FREE擊 箭咀代表短入力，有括號的箭咀代表長入力 屬性欄內的「強上」代表該攻擊為不能擋的上段攻擊

TINA



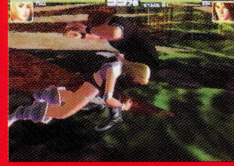
技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
JAB		P	上	10
UPPER		↘P	中	20
LOW KNUCKLE		↓P	下	5
HIGH KICK		K	上	30
MIDDLE KICK		↘K	中	25
LOW KICK		↓K	下	12
固有打擊技				
JAB·HIGH KICK		PK	(上上)	10+30
JAB·STRAIGHT		PP	(上上)	10+13
MACHINE GUN MIDDLE		PPK	(上上)中	10+13+25
MACHINE GUN ELBOW		PPP	(上上)上	10+13+22
MACHINE GUN ELBOW KNEE		PPPK	(上上)上中	10+13+22+30
KNUCKLE ARROW		↖P	中	25
BLAZING CHOP		↑P	中	28
BACKHAND ELBOW		↗P	上	22
BACK ELBOW KNEE		↗PK	上中	22+30
DOUBLE HAMMER		←P	中	25
LOW SPIN KNUCKLE		↙P	下	18
ELBOW		→P	中	18
ELBOW BACK KNUCKLE		→PP	(中中)	18+20
INFINITY COMBO		→PPP	(中中)中	18+20+30
ULTIMATE COMBO		→PPK	(中中)中	18+20+25
SPIN KNUCKLE COMBO		→PP↓P	(中中)下	18+20+18
LOW DROP KICK		→PP↓K	(中中)下	18+20+22

技名	接	指令	屬性	威力
DASH UPPER		→→P	中	25
DOUBLE UPPER		→→PP	中中	25+20
COMBO DROP KICK		→→PPK	中中中	25+20+31
TINA SPECIAL		→→P+K	中	50
VERTICAL BACK CHOP		(↘)P	中	22
VERTICAL HAMMER		(↘)PP	(中中)	22+25
DOLPHIN UPPER		↘↘P	中	25
ROLLING ELBOW		↓↘→P	中	30
ANKLE SPIN KICK		KK	上上	30+30
DOUBLE MIDDLE KICK		↘KK	中中	25+25
STEP KICK		↗K	上	26
BACK BRAIN KICK		↖K	上	45
DROP KICK		↑K	中	40
FRONT STEP KICK		→→K	中	38
JUMPING KNEE PAT		→K	中	30
KNEE HAMMER		→KP	中中	30+25
ALI KICK		(↓)KK	下下	12+25
DOUBLE ALI KICK		(↓)KKK	下下下	12+25+28
CRUSH KNEE		↘↘K	中	28
DANCING DOLL KICK		F+K	上	32
SHOULDER TACKLE		←→P	中	40
SHORT RANGE LARIAT		P+K	上	34
ELBOW SUICIDER		→P+K	中	35
ROLLING SOBET	背	←K	中	24
FRONT ROLL KICK		→F+K	中	30
LOW DROP KICK		↓F+K	下	25
MOONSAULT PRESS		←P+K	中	35
背後打擊技				
TURN SOBET		F+K	上	38
MOONSAULT ATTACK		P+K	中	35
投技				
DEATH VOLLEY BOMB		F+P	上	45
BODY SLAM		→F+P	上	43
TEXAS DRIVER		(BODY SLAM中)↓F+P	派生	50
BREAST CYCLONE		(壁際)→F+P	上	50+20
FRANKENSTEINER		←F+P／跳躍中F+P	上	48
HAMMER THROW		→→F+P	上	0
J·O·S		(HAMMER THORW中)F+P	派生	58
BREAST J·O·S		(壁際)→→F+P	上	40+30
TACKLE		←→F+P	上	35
GIANT SWING		(TACKLE中)←↙↓↘→F+P	派生	45
PILE DRIVER		→←F+P	上	50
REVERSE SPECIAL BOMB		(PILE DRIVER中)↓F+P	派生	20
SKY TWINSTAR PRESS		(REVERSE SPECIAL BOMB中)↓↑F+P	派生	35
FLYING MAYOR		↓↙←F+P	上	48

技名	接	指令	屬性	威力
SURFBOARD STYLE LOCK		(FLYING MAYOR中)←→F+P	派生	20
J·O·S		(SURFBOARD STYLE LOCK中)↓↑F+P	派生	37
FISHERMAN悆 BUSTER		←↙↓↘→F+P	上	68
J·O·CYCLONE		(↓)→←F+P	上	80
JAMMAN SUPPRESS		(敵背)F+P	上	50
DOUBLE BREAK		(JAMMAN S中)↓F+P	派生	20
不斷投		(敵背)→F+P	上	60
JAMMAN SUPPRESS		(敵背)跳躍中F+P	上	10+55
BREAST SUPPRESS		(壁際、敵背)→F+P	上	70
FULL NELSON		(敵背)→←F+P	上	40
DRAGON SUPPRESS		(FULL NELSON中)→←F+P	派生	30
BASS BOMB		(敵蹲下)↓F+P／跳躍中↓F+P	下	43
TRANSFORM LEG LOCK		(BASS LOCK中)↓↓F+P	派生	20
DOUBLE ARM SUPPRESS		(敵蹲下)↙F+P	下	10+45
TIGER DRIVER		(DOUBLE ARM S中)↓F+P	派生	10+55
JAPANESE OCEAN BOMB		(敵蹲下)↘↘F+P	下	70
NECK CRUSHER		(敵背蹲下)↓F+P／跳躍中↓F+P	下	10+60
固有HOLD技				
DRAGON SCREW		(對敵中K)←→F	中KH	45
四字鎖腳		(DRAGON SCREW中)↓↓F	派生	35
特殊行動技				
FRONT ROLL		↓P+K	-	0
TAG協力技				
DOUBLE ARMSTRONG BUSTER		(與BASS)→→F+P+K	上	70
DUAL BOMBER		(與BASS)↓↘→F+P+K	上	10+70
FLYING CYCLONE		(與ZACK)→→F+P+K	上	70
ARM WHIP		(與其他人)→→F+P+K／(同伴作戰時)←F+P+K	上	62

PICKUP！

TACKLE→GIANT SWING



TACKLE有回避敵人上中段招的特性，而且即使敵人在出招當中也會命中，之後的GIANT SWIN敵人要脫離也十分困難，是打破戰鬥悶局和奇襲的最佳選擇。

BASS



技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
BASS JAB		P	上	12
ELBOW SMASH		↘P	中	20
LOW KNUCKLE		↓P	下	5
HIGH KICK		K	上	30
FRONT KICK		↘K	中	26
LOW KICK		↓K	下	12
固有打擊技				
DOUBLE PALM		PP	(上上)	12+12
COMBO GONG		PPP	(上上)中	12+12+32
COMBO HAMMER		PP↓P	(上上)下	12+12+26
COMBO HIGH KICK		PPK	(上上)上	12+12+33
JAB FRONT KICK		PK	上中	12+26
COMBO KICK RUSH		PKK	上中上	12+26+30
BODY HOOK		→P	中	24
WILD SWING		→PP	中中	24+33
地獄突		P+K	上	30
ELBOW PAT		↗P	中	27
ELBOW RUSH		↗PP	中中	27+30
TEXAS CHOP		←P	中	16
SHOTGUN CHOP		←PP	(中中)	16+18
STUNGUN CHOP		←PP·P+K	(中中)中	16+18+35
PHOTON HAMMER		↙P	下	26
POWER GONG		↙PP	下中	26+32

技名	接	指令	屬性	威力
KNEE LIFT		→K	中	26
KNEE HAMMER		→KP	中中	26+25
JUMPING HIGH KICK		↑K	上	34
SMASH GONG		→→P	中	32
BEAR CRUSH		↘P+K	中	32
BEAR SCISSORS		↘P+KP	中中	30+28
KICK RUSH		↘KK	中上	26+33
ONE HAND HAMMER		↑P	中	25
BUFFALO CRUSH		↘↘P	中	35
DROP KICK		↓↘→K	中	40
FLYING CROSS CHOP		→→P+K	中	35
KENKA KICK	背	→→K	中	45
MONGOLIAN CHOP		↖P	中	27
HELL SCISSORS		↖PP	中中	27+28
ROLLING AXE		←→P	中	32
BASS LARIAT	背	→P+K	上	38
FRONT ROLL KICK		→F+K	中	32
LEG BREAK		↙K	下	18
LOW DROP KICK		↓F+K	下	25
MUSCLE ELBOW	背	←P+K	中	28／15
挑釁·BURNING SOUL		↓P+K	-	0
AXE BOMBER		↓P+K·P+K	強上	55
背後打擊技				
TRACE KICK		←K	上	35
ROUND MUSCLE ELBOW		P+K	中	28+15
投技				
FALCON ARROW		F+P	上	45
一本足頭突		↘F+P／(敵背)↘F+P	上	43
猛牛頭突		(壁際)↘F+P	上	20+35
水車落		←F+P	上	42
BEAR PRESS		(壁際)←F+P	上	20+35
BASS TORNADO		→F+P	上	48
FLYING BODY SCISSORS		↑F+P／跳躍中F+P	上	50
DYNAMITE LARIAT		←→F+P	上	55
POWER SLAM		→→F+P	上	45
OKLAHOMA STUNPID		(POWER SLAM中)→F+P	派生	25
KITCHEN SINK		↓↙←F+P	上	45
STRETCH PLUMB		(KITCHEN SINK中)↑F+P	派生	25
MANHATAN DRIVER		(STRETCH PLUMB中)↓↑F+P	派生	35
SUPER FREAK		←↙↓↘→F+P	上	68
T·F·B·B		(↓)→←F+P	上	80
T·F·B·C		(壁際)(↓)→←F+P	上	90
ESCAPE BACK		(背向敵人)F+P	上	0

技名	接	指令	屬性	威力
DANGEROUS BACK DROP		(敵背)F+P	上	55
LOCAL MOTION BACK DROP		(壁際敵背)F+P	上	35+30
ARGENTINA BACK BREAKER		(敵背)←F+P	上	20+20+20
REVERSE POWER BOMB		(敵背)↑F+P／←→F+P／跳躍中F+P	上	64
ATOMIC DROP		(敵背)→→F+P	上	52
FACE CRUSHER		(ATOMIC DROP中)→F+P	派生	30
IRON ARROW		(敵背)←↙↓↘→F+P	上	50
GRIZZLY LAUNCHER		(IRON ARROW中)↓↓F+P	派生	8+8+8+8+8+15
GRIZZLY CRUSH		(壁際IRON ARROW中)↓↓F+P	派生	8+8+8+8+8+25
BASS BOMB		(敵蹲下)↓F+P／跳躍中↓F+P	下	58
SPIRAL BOMB		(敵蹲下)↙F+P	下	10+55
DOUBLE ARM DDT		(敵蹲下)↘↘F+P	下	70
CALF BRANDING		(敵背蹲下)↓F+P／跳躍中↓F+P	下	70
固有HOLD技				
SPINE BUSTER		(蔚敵中K)←→F	中KH	45
DRASSIC TRAILER		(SPINE BUSTER中)←→F	派生	25
TAG協力技				
DOCKING DRIVER		(與TINA)→→F+P+K	上	70
LOCKON SKY TWINSTAR PRESS		(與TINA)↓↘→F+P+K	上	20+10+40
TWO PATTERN DDT		(與AYANE)→→F+P+K	上	70
ALIUB		(與ZACK)→→F+P+K	上	70
POWER SLAM		(與其他人)→→F+P+K／(同伴作戰時)←F+P+K	上	50
OKLAHOMA STUNPID		(POWER SLAM中)→F+P	派生	25

PICKUP！

T·F·B·B



遊戲中擁有最高威力的單發投技。如果HI COUNTER的話二次就可以KO對手，而且只要利用蹲下DASH就能輕易使出，敵人只要中過一兩次，就不敢隨便HOLD了。

ZACK



技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
JAB		P	上	10
UPPER		↘P	中	20
LOW KNUCKLE		↓P	下	5
HIGH KICK		K	上	28
MIDDLE KICK		↘K	中	20
TE·RAN		↓K	下	12
固有打擊技				
HELL NEEDLE		↑P	中	25
TEA·SOK·BON		↗P	中	28
RISING HEEL KICK		↑K	上	30
SOK·CLUB		↓↘→P	上	28
DOUBLE IMPACT		↓↘→PP	上中	28+25
SPINNING HEEL KICK		↓↘→PK	上中	28+25
TEA·SOK·TRON		→P	中	18
DOUBLE SOK		→PP	中中	18+28
ELBOW MIDDLE KICK		→PK	中中	18+10
ELBOW DOUBLE MIDDLE		→PKK	中(中中)	18+10+10
ELBOW TRIPLE MIDDLE		→PKKK	中(中中中)	18+10+10+10
INFERNO CRUSH		→PKKKK	中(中中中)中	18+10+10+10+15
TEA·SOK·RAN		←→P	中	25
HALF SPIN HIGH KICK	背	←K	上	28
HALF SPIN SOK CLUB		←KP	上上	28+28
HALF SPIN HEEL KICK		←KK	上中	28+25
TEA·COW·TRON		→K	中	25
GATLING KNEE		→KK	中中	25+25
HEAT SUNRISE		↘K	中	42
TUMBLING KICK		←·←K	中	28
TUMBLING HEEL		←·←KK	中中	28+25

技名	接	指令	屬性	威力
SWAY BLOW		↖P	上	12
JAB·HIGH KICK		PK	上上	10+28
JAB·HIGH TURN HEEL		PKK	上上中	10+28+26
JAB·HIGH TURN TRIPLE		PKKK	上上中上	10+28+26+30
BOOST RUSH		PKKKK	上上中上中	10+28+26+30+32
JAB·STRAIGHT		PP	(上上)	10+11
VULCAN FLAME		PPP	(上上)上	10+11+28
MOBIUS RUSH		PPPK	(上上)上中	10+11+28+25
VULCAN MIDDLE KICK		PPK	(上上)中	10+11+10
VULCAN DOUBLE MIDDLE		PPKK	(上上)(中中)	10+11+10+10
VULCAN TRIPLE MIDDLE		PPKKK	(上上)(中中中)	10+11+10+10+10
MAD BEAST		PPKKKK	(上上)(中中中)中	10+11+10+10+10+15
VULCAN LOW KICK		PP↓K	(上上)下	10+11+10
VULCAN DOUBLE LOW		PP↓KK	(上上)(下下)	10+11+10+10
VULCAN TRIPLE LOW		PP↓KKK	(上上)(下下下)	10+11+10+10+10
MAD HOUND		PP↓KKKK	(上上)(下下下)下	10+11+10+10+10+15
VULCAN KNEE KICK		PP→K	(上上)中	10+11+35
VULCAN EDGE		PP→P	(上上)中	10+11+15
GENOCIDE RUSH	背	PP→PK	(上上)中中	10+11+15+25
DEVIL念 RUSH	背	PP→PP	(上上)中中	10+11+15+20
VULCAN FAKE		PP←	(上上)	10+11
FAKE SPINNING MIDDLE		PP←·K	(上上)中	10+11+25
HELL SMASH		(↘)PP	(中中)	20+20
HEAVEN SMASH		(↘)PPP	(中中)中	20+20+30
SLAM KNUCKLE		←·←P	上	26
MEPHISTO RUSH		KKKK	上中上中	28+26+30+32
DOUBLE MIDDLE KICK		↘KK	中中	20+10
TRIPLE MIDDLE KICK		↘KKK	中(中中)	20+10+10
MIDDLE KICK RUSH		↘KKKK	中(中中中)	20+10+10+10
DEMON RUSH		↘KKKKK	中(中中中)中	20+10+10+10+15
DOUBLE LOW KICK		(↓)KK	下下	12+10
TRIPLE LOW KICK		(↓)KKK	下(下下)	12+10+10
LOW KICK RUSH		(↓)KKKK	下(下下下)	12+10+10+10
VERIAL RUSH		(↓)KKKKK	下(下下下)下	12+10+10+10+15
TERRAN STRAIGHT		↓KP	下上	12+11
TRICKY MIDDLE KICK		↓KPK	下上中	12+11+10
TRICKY DOUBLE MIDDLE		↓KPKK	下上(中中)	12+11+10+10
TRICKY TRIPLE MIDDLE		↓KPKKK	下上(中中中)	12+11+10+10+10
TRICKY BEAST		↓KPKKKK	下上(中中中)中	12+11+10+10+10+15
TRICKY LOW KICK		↓KP↓K	下上下	12+11+10
TRICKY DOUBLE LOW		↓KP(↓)KK	下上(下下)	12+11+10+10
TRICKY TRIPLE LOW		↓KP(↓)KKK	下上(下下下)	12+11+10+10+10
TRICKY HOUND		↓KP(↓)KKKK	下上(下下下)下	12+11+10+10+10+15
VULCAN ELBOW		↓KPP	下上中	12+11+28
MOBIUS RUSH		↓KPPK	下上中中	12+11+28+25
VULCAN KNEE KICK		↓KP→K	下上中	12+11+35
VULCAN EDGE		↓KP→P	下上中	12+11+15
GENOCIDE RUSH	背	↓KP→PK	下上中中	12+11+15+25
DEVIL念 RUSH	背	↓KP→PP	下上中中	12+11+15+20
VULCAN FAKE		↓KP←	下上	12+11
FAKE SPIN MIDDLE		↓KP←·K	下上中	12+11+25
ZACK TORNADO		↓F+K	下	20
SPINNING MIDDLE KICK		F+K	中	32

技名	接	指令	屬性	威力
TWINSTAR UPPER		↘P+K	中	40
COW·ROI		→·→K	中	35
FLYING KNEE KICK		→P+K	上/中	25/25
DEVIL念 UPPER	背	↘↘P	中	20
DEVIL念 ELBOW		↘↘P→P	中上	20+35
VERTICAL AXE		P+K	中	25
AIR FORK		→·→P+K	中	55
RISING KNEE		↘↘K	中	28
OVERHEAD KICK		↘↘KK	中中	28+30
TURN BAZOOKA		←·→P	中	45
背後打擊技				
TURN SOK CLUB		←P	上	28
TURN SPINNING HEEL KICK		←K	中	25
起上打擊技				
SPOOLING HEEL		(仰臥、腳向敵人)F+K·K	中	18+25
投技				
WILD ARROW		F+P	上	40
STUNER		←F+P	上	45
GOG·KO·TEA·COW		→·←F+P	上	10+10+30
NIGHTMARE STAND		(壁際)→·←F+P	上	15+15+30
HARD RUSH		↘F+P/跳躍中F+P	上	12+12+38
SPRUSH TANK		↓↘→F+P	上	15+15+35
FLY BOARDING		(壁際)↓↘→F+P	上	30+10+10+10+10
NECK HUNTING		(敵背)F+P	上	55
VIOLENCE BEAT		(敵背)→F+P/跳躍中F+P	上	12+12+12+25
BEAST FANG		(敵蹲下)↓F+P/跳躍中↓F+P	下	57
HEART BREAKER		(敵蹲下)↙F+P	下	60
REVERSE BEAST FANG		(敵背蹲下)↓F+P/跳躍中↓F+P	下	63
DOWN攻擊技				
STEPPING WAVE		↑P+K·←→P+K	-	20
特殊行動技				
FAKE ROLL		↓↘→F	-	0
TAG協力技				
MAD SHAKING		(與LEON)→·→F+P+K	上	70
FUNKY ENERGY		(與其他人)→·→F+P+K/(同伴作戰時)←F+P+K	上	58

PICKUP!

TEA·SOK·TORN



以COMBO攻擊為主的ZACK有一個致命的缺點，就是被敵人HOLD中的機會也很高。因此他的單發小技變得極之重要。TEA·SOK·TRON是出招極快的CRITICAL誘發技，之後再使用中拳/中腳二擇，就是ZACK的基本戰術。

LEON



技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
JAB		P	上	12
PALM STUMP		↘P	中	20
LOW KNUCKLE		↓P	下	5
HIGH KICK		K	上	32
MIDDLE SIDE KICK		↘K	中	26
LOW KICK		↓K	下	12
固有打擊技				
PALM ARROW		↖P	中	30
TOMAHAWK ELBOW		↗P	中	32
SMASH HOOK		↑P	中	18
SMASH UPPER		↑PP	中中	18+22
TRUST KICK		(站立途中)K	上	36
RISING TOMAHAWK		↗K	中	34
JAVELIN KICK		↑K	上	30
BODY SOBAT		F+K	中	35
BLAST BACK KNUCKLE		←P	上	24
BLAST TRUST		←PK	上上	24+36
BLAST DRIVE KNEE		←P→K	上中	24+25
KNEE LIFT		→K	中	25
SMASH		(↘)P	中	25
HEEL HAMMER		←K	中	30

技名	接	指令	屬性	威力
HEAD PAT		P+K	中	25
ARM GRENADE		→P+K	上	45
FLAME KNUCKLE		→·→P	上	30
SHOULDER TACKLE		←·→P	中	40
SWING DOUBLE HAMMER		←P+K	中	25
REVERSE DOUBLE HAMMER		←P+KP	中中	25+30
LEG SPIKE		↙K	下	25
BODY BLOW		→P	中	18
STOMACH CRUSH		→PP	(中中)	18+18
SOLID CRUSH		→PPP	(中中)中	18+18+25
CRUSH LEG SPIKE		→PP↓K	(中中)下	18+18+25
STOMACH BREAK		→PK	中中	18+30
JAB·BODY BLOW		P→P	(上中)	12+18
RUSH SOBAT		P→PK	(上中)中	12+18+35
RUSH LEG SPIKE		P→P↓K	(上中)下	12+18+25
JAB·HIGH KICK		PK	(上上)	12+30
JAB·STRAIGHT		PP	(上上)	12+12
STORM HOOK		PPP	(上上)中	12+12+28
STORM BLAST KNUCKLE		PP←P	(上上)上	12+12+24
STORM SOBAT		PPK	(上上)中	12+12+35
STORM UPPER		PP↙P	(上上)中	12+12+32
TRAP HEEL HAMMER		KK	上中	32+30
TRAP REVERSE HAMMER		KP	上中	32+25
GIANT UPPER		↓↙←P	中	32
SIDE SIMITAR		→·→K	下	20
SIMITAR LOW KICK		→·→KK	下中	20+30
TURN LOW JAVELINE		↓F+K	下	22
背後打擊技				
SMASH UPPER		PPP	上中中	12+18+22
投技				
VICTORY膝十字鎖		F+P	上	45
NECK HANGING TREE		←F+P	上	43
NECK HANGING BLOW		(壁際)←F+P	上	53
鎖腕		→F+P/跳躍中F+P	上	48
FIRE STORM KNEE		(壁際)→F+P	上	55
撥重心腳		←·→F+P	上	45
站立跟腱鎖		(撥重心腳中)→·←F+P		派生 25
逆蝦鎖		(站立跟腱鎖中)↓F+P		派生 35

技名	接	指令	屬性	威力
較剪腳		↘↘F+P	上	42
STF		(較剪腳中)↓↓F+P	派生	10+25
STANDING ARM LOCK		↓↙←F+P	上	30
鎖頭腕		(STANDING ARM LOCK中)→·←F+P	派生	30
DDT		(鎖頭腕中)↓F+P	派生	45
風車式BACK BREAKER		←↙↓↘→F+P	上	67
DESERT BRIDGE		(壁際)←↙↓↘→F+P	上	75
騎頭拗手逆十字鎖		(敵背)F+P	上	55
HELL HAZARD LOCK		(敵背)→F+P/跳躍中F+P	上	30+30
SLEEPER HOLD		(敵背)←·→F+P	上	50
SWING SLEEPER		(SLEEPER HOLD中)→·←F+P	派生	40
SWING PRESS WALL		(壁際SLEEPER HOLD中)→·←F+P	派生	30+20
腋下鎖		(敵蹲下)↓F+P	下	40
拗手逆十字鎖		(腋下鎖中)↓F+P	派生	20
CRAZY CRUSH		(拗手逆十字鎖中)↓↓F+P	派生	8+8+8
SNAKE FACE LOCK		(敵蹲下)↙F+P/(敵背蹲下)↙F+P	下	25+30
REVERSE ARM LOCK		(SNAKE FACE LOCK中)↓F+P	派生	20
GROUND SUBMISSION		(對DOWN中敵人)↓F+P	DOWN	30
固有HOLD技				
SNAKE WANZER		(壁際對敵中段P)→·←F	中PH	72
TAG協力技				
HEAVY SIDE		(與ZACK)→·→F+P+K	上	15+40+15
GUILLOTINE NAPALM		(與BASS)→·→F+P+K	上	10+30+30
DEATH TRAP		(與其他人)→·→F+P+K/(同伴作戰時)←F+P+K	上	62

PICKUP!

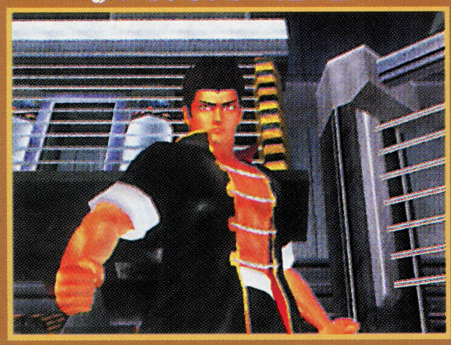
較剪腳→STF



和TINA的TACKLE性能相似，即使敵人在出招時也可以捉着對方。指令簡單，威力高，距離長、難脫身，在混戰中使用效果極佳。

註：本招表所有指令均以人物向右時作準。P——拳擊 K——腳擊 F——FREE擊 箭咀代表短入力，有括號的箭咀代表長入力 屬性欄內的「強上」代表該攻擊為不能擋的上段攻擊

JANN-LEE



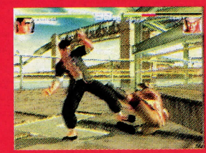
技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
LEAD JAB		P	上	10
LEAD UPPER		↘P	中	20
LOW KNUCKLE		↓P	下	5
HIGH KICK		K	上	30
SIDE KICK		↘K	中	22
THRUST KICK		↓K	下	12
固有打擊技				
KNUCKLE UPPER		↗P	上	16
BACK HOOK		↑P	上	24
RISING KNEE KICK		↖K	上	25
REAR HIGH KICK		↑K	上	35
KICK UPPER		↗K	中	23
二起腳		↗KK	(中上)	26+25
折檻CHOP		←P	中	26
SWAY JAB		↖P	上	12
JAB HIGH KICK		PK	上上	10+30
SONIC HOOK		P→P	(上上)	10+18
SONIC SPIN KICK		P→PK	(上上)中	10+18+30
SONIC LOW SPIN KICK		P→P↓K	(上上)下	10+18+25
SONIC BLOW		P↓P	上中	10+18
SONIC UPPER		P↓PP	上中中	10+18+20

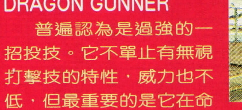
技名	接	指令	屬性	威力
COMBO LOW SPIN KICK		P(↓)PK	上中下	10+18+25
LEAD HOOK		PP	(上上)	10+10
BACK KNUCKLE		PPP	(上上上)	10+10+10
DRAGON RUSH		PPPK	(上上上)上	10+10+10+47
DRAGON CANNON		PPP→P	(上上上)中	10+10+10+45
DRAGON SLICER		PPP↓K	(上上上)下	10+10+10+24
COMBO KNUCKLE UPPER		PP(→)P	(上上)上	10+10+12
COMBO HIGH KICK		PPK	(上上)上	10+10+26
BODY BLOW		→P	中	18
BODY UPPER		→PP	中中	18+20
BODY LOW SPIN KICK		→P↓K	中下	18+25
FLASH HOOK		→→P	上	18
FLASH SPIN KICK		→→PK	上中	18+30
FLASH LOW SPIN KICK		→→P↓K	上下	18+25
LOW DRAGON HAMMER		↙P	下	20
DRAGON HAMMER		←→P	中	28
SINNY KICK		F+K	中	24
SINNY HIGH KICK		F+KK	中上	25+35
MIDDLE HOOK KICK		←K	中	24
DOUBLE HOOK KICK		←KK	中上	24+25
THRUST SPIKE KICK		↓KK	下中	12+37
THRUST SPIN KICK		(↓)KK	下下	12+25
SIDE MASTER KICK		↘KK	中上	22+32
DRAGON STRIKE		↘K→P	中中	22+50
SIDE BACK KICK		↘K←K	中中	22+25
SNAP KICK		→K	中	20
SNAP SPIN KICK		→KK	中上	20+32
SNAP SPIKE KICK		→K←→K	中中	20+37
DRAGON LOW KICK		↙K	下	24
LOW SPIN KICK		↓F+K	下	25
DRAGON BLOW		↓↘→P	上	40
DRAGON ELBOW	背	P+K	中	35
DRAGON KNUCKLE		(↓)←→P	中	50
DRAGON KICK		↓↘→K	強上	55
DRAGON SPIKE		←→K	中	40
FLASH TURN	背	←←P	上	18
HIGH SPIN KICK		KK	上上	30+32
DRAGON FLARE		→→K	中	42
DRAGON STEP HIGH		→F+K	上	36

技名	接	指令	屬性	威力
背後打擊技				
BLIND KNUCKLE		↙P	上	45
BLIND ELBOW		P+K	中	40
投技				
HELL DRIVE		F+P	上	40
DRAGON GUNNER		→F+P	上	42
肩車投		←F+P/跳躍中F+P	上	48
THE WAY OF THE DRAGON		↓↙←F+P	上	5+5+5+5+5+30
THE FALL OF THE DRAGON		(壁際)↓↙←F+P	上	5+5+5+5+5+20+20
HEAD LOCK		↓↘→F+P	上	53
BULE DOCKING HEAD LOCK		(HEAD LOCK中)←←F+P	派生	25
DRAGON WAVE		(敵背)F+P	上	30+25
折檻PUNCH		(敵背)↓↘→F+P/跳躍中F+P	上	58
FRONT FACE LOCK		(敵蹲下)↓F+P/跳躍中↓F+P	下	55
SIDE BUSTER		(敵蹲下)↙F+P	下	60
懲罰PUNCH		(敵背蹲下)↓F+P/跳躍中↓F+P	下	63
DOWN打擊技				
ENTER THE DRAGON		↑F+P+K	上	15+5+5
TAG協力技				
DOUBLE DRAGON		(與LEI-FANG)→→F+P+K	上	10+10+10+40
DEEP THE DRAGON		(與其他人)→→F+P+K/(同伴作戰時)←F+P+K	上	28+30

PICKUP!

DRAGON GUNNER





普遍認為是過強的一招投技。它不單止有無視打擊技的特性，威力也不低，但最重要的是它在命中敵人後，玩者可以比敵人早半秒行動！因此之後有確定的連續技(例如蹲下DASH後的DRAGON BLOW)，作為二擇攻擊的起點也極之優秀。

LEI-FANG



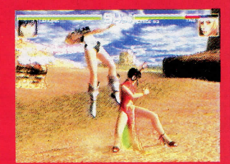
技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
單鞭		P	上	10
懶紮衣		↘P	中	20
雙通砲		↓P	下	5
蹴腳		K	上	28
蹬腳		↘K	中	25
下蹬腳		↓K	下	10
固有打擊技				
前招		↗P	中	25
斜飛肘擊		↑P	上	18
二起腳		↗KK	(中上)	23+25
轉身擺蓮腳		↖K	上	34
雙按		→→P	中	26
雙風貫耳		→←P	上	25
七寸靠		←→P	中	40
金雞獨立		P+K	上/中	20/25
跌跤		↓↓K	下	25
肘擊		→P	中	17
連肘擊		→PK	中上/中	17+20/25
掩手捶		←←P	上	26
抱頭推山		←P	中	22
抱頭推山·前招		←PP	中中	22+25

技名	接	指令	屬性	威力
揪地龍		↙P	中	18
上步七星		↙PP	中中	18+28
小擒打		↓↘→P	中	32
擊地捶		↘↘P	下	20
擊地蹴腳		↘↘PK	下中	20+23
擊地二起腳		↘↘PKK	下(中上)	20+23+25
擊地背折靠		↘↘PP+K	下中	20+35
側踹腳		→K	上	24
分腳		→→K	中	32
擺腳		↑K	上	24
穿宮連腿		←KK↓K	上中下	30+20+15
斧刃腳		↙K	下	15
斧刃跌跤		(↙)KK	下下	15+23
蹬腳背折靠		↘KP+K	中中	26+35
抱虎歸山		→P+K	上	22
翻身單鞭		↖P	中	29
高探馬		PP	(上上)	10+12
連環小擒打		PPP	(上上)中	10+12+32
玉女穿梭		PP→P	(上上)中	10+12+20
連環金雞獨立		PP→PK	(上上)中上/中	10+12+20+20/25
連環抱頭推山		PP←P	(上上)中	10+12+22
連環前招		PP←PP	(上上)中中	10+12+22+25
連環蹴腳		PPK	(上上)上	10+12+25
連環連蹴腳		PPKK	(上上)上上	10+12+25+28
連環穿宮腿		PPK↓K	(上上)上中	10+12+25+20
連環跌跤		PP↓K	(上上)下	10+12+25
青龍出水		P(↘)P	(上中)	10+20
青龍雙按		P(↘)PP	(上中)中	10+20+26
青龍背折靠		P(↘)PP+K	(上中)中	10+20+35
單鞭·掛面腳		PK	(上上)	10+30
單鞭·穿宮腿		PKK	(上上)中	10+30+20
單鞭·穿宮連腿		PKK↓K	(上上)中下	10+30+20+15
連蹴腳		KK	上上	28+32
蹴腳·穿宮腿		K↓K	上中	28+20
白鶴驚狩		←P+K	上	20
當頭砲		↙P+K	中	34
背折靠		↓P+K	中	35
旋風腳		F+K	中	35
背後打擊技				
閃通背		P+K	中	38

技名	接	指令	屬性	威力
投技				
倒攆猴		F+P	上	42
野馬分鬃		←F+P	上	46
回身推肘		(壁際)←F+P	上	0
倒卷靠		↘F+P	上	20+32
撇身捶		←→F+P	上	55
摟膝拗步		→→F+P/跳躍中F+P	上	25+25
摟膝壓身靠		(壁際)→→F+P	上	25+35
挑手打胸		↓↘→F+P	上	48
太公釣魚		(挑手打胸中)←F+P	派生	20
連·太公釣魚		(太公釣魚中)→→F+P	派生	32
托肘肩靠		(太公釣魚中)←→F+P	派生	28
裡摔臂摔		↓↙←F+P	上	15+47
托肩背摔		(敵背)F+P	上	55
上步靠		(敵背)→→F+P/跳躍中F+P	上	58
膝頂後擺腳		(敵背)↓↘→F+P	上	30+30
蹬一跟		(敵蹲下)↓F+P	下	10+20+28
金雞獨立		(敵蹲下)↙F+P/跳躍中↓F+P	下	62
提手上勢		(敵背蹲下)↓F+P/跳躍中↓F+P	下	65
固有HOLD投				
撇身背折靠		(壁際對敵中P)→←F	中PH	30+42
採列		(對敵上中P)←↗F	上中PH	0
掤勢		(對敵上中K)←↗F	上中KH	0
擺勢		(對敵下P)←↘F	下段PH	0
化推		(對敵下K)←↘F	下段KH	0
TAG協力技				
天仰龍腳		(與JANN LEE)→→F+P+K	上	20+50
平身擊		(與其他人)→→F+P+K/(同伴作戰時)←F+P+K	上	62

PICKUP!

蹬腳·背折靠



LEI-FANG的中段腳在COUNTER HIT擊中敵人後，背折靠是確定的連續技。之後還可以接連環金雞獨立的空中COMBO，威力幾近100。而且蹬腳·背折靠也是一招非常有效的TAG COMBO結尾技。

AYANE



技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
霸刃		P	上	10
風斬刃		↘P	中	20
地刃		↓P	下	5
霸天腳		K	上	27
閃人腳		↘K	中	24
流塵腳		↓K	下	10
固有打擊技				
霸神雙昇		PPP	(上上)中	10+10+20
連刃連天腳		PPKK	(上上)上上	10+10+27+27
連刃飄針	背	PP→P	(上上)中	10+10+22
連刃弧影爪		PP→PP	(上上)中中	10+10+22+28
霸神腳		PK	上上	10+25
飄針	背	→P	中	22
弧影爪		→PP	中中	22+28
雙霸腳		→→P→K	中中	25+22
風斬刃		↖P	中	20
風斬龍舞	背	↖P→P	中中	20+23
地雷衝		↘↘P	下	18
地雷炎陣		↘↘P(↓)K	下下	18+25
螺旋刃	背	←P	中	23
螺旋裏人腳		←PK	中上	23+28
螺旋飛鷲腳		←P·K	中上	23+35
螺旋裏地腳		←P↓K	中下	23+25
螺旋飛燕腳		←P·↓K	中下	23+30
風神雙昇		↗PPP	(上上)中	12+10+20
風神腳		↗PK	上上	12+28

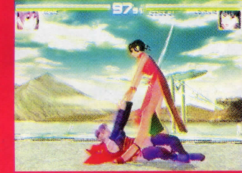
技名	接	指令	屬性	威力
風神連天腳		↗PKK	上上上	12+28+22
耀光刀	背	↙P	下	18
砂塵蹴		(↙)PK	下下	18+25
連天腳		KK	上上	27+22
迅雷龍槍腳		→KK	中上	26+25
迅雷狼槍腳		→K↓K	中下	26+22
蒼天腳		↑K	上	25
龍尾裂扇		↗K	中	45
秋月輪	背	↖K	中	40
斧神腳		←K	中	28
裂天腳		F+K	上	35
裂空腳		↘F+K	中	30
狼槍腳		↓F+K	下	25
曳光霸神擊		P+KPP	(上上)上	24+15+25
曳光風神碎		P+KPK	(上上)上	24+15+55
曳光霸神碎		P+KP↖K	(上上)中	24+15+30
曳光霸神蹴		P+KP↓K	(上上)下	24+15+25
幻夢槍		↓↘→K	中	38
風塵碎	背	↓↘→F+K	上	55
捷·綾音蹴		←F+K	中	32
背後打擊技				
裏弧影		↓P	中	28
裏地刃		(↓)P	下	12
裏人腳		↓K	中	25
裏地腳		(↓)K	下	25
羅神雙昇		PPP	(上上)中	10+10+20
羅神曳光斬	背	PP←P	(上上)上	10+10+15
羅神曳光破	背	PP←PP	(上上)(上上)	10+10+15+10
羅神曳光擊		PP←PPP	(上上)(上上)上	10+10+15+10+20
羅神風塵碎		PP←PPK	(上上)(上上)上	10+10+15+10+55
羅神曳光碎		PP←PP↖K	(上上)(上上)中	10+10+15+10+30
羅神曳光蹴		PP←PP↓K	(上上)(上上)中	10+10+15+10+25
羅刃昇破		PP→P	(上上)中	10+10+20
羅刃裏人腳		PP→PK	(上上)中上	10+10+20+28
羅刃飛鷲腳		PP→P·K	(上上)中上	10+10+20+30
羅刃裏地腳		PP→P↓K	(上上)中下	10+10+20+25
羅刃飛燕腳		PP→P·↓K	(上上)中上	10+10+20+30
羅刃寂光刀		PP↙P	(上上)下	10+10+18
羅刃砂塵蹴		PP(↙)PK	(上上)下下	10+10+18+25
風祭		↑K	中	35
影月輪		↖K	中	40
殘影霸神擊		←PPP	(上上)上	20+15+25
殘影風塵碎		←PPK	(上上)上	20+15+55
殘影霸神碎		←PP↖K	(上上)中	20+15+30
殘影霸神蹴		←PP↓K	(上上)下	20+15+25
寂光刀		↙P	下	18
寂光砂塵蹴		(↙)PK	下下	18+25
圓舞翔		↖P	中	24
圓蹴閃		↓F+K	下	30
虛空槍		F+K	中	43

技名	接	指令	屬性	威力
投技				
紅葉崩		F+P	上	40
霸神圓舞		→F+P	上	42
霸光圓舞		(壁際)→F+P	上	52
霧惑		←F+P	上	0
桃扇花		←→F+P/跳躍中F+P	上	52
梅扇花		(壁際)←→F+P	上	30+30
雪崩車		→→F+P	上	48
冰柱落		(雪崩車中)↑F+P	派生	20
華蝶幻戲		↓↘→F+P	上	20+35
華蝶亂舞		↓↙←F+P	上	60
闇鴉	背	(背向敵人)→F+P	上	58
浪刀		(背向敵人)F+P	上	20+23
流砂落		(敵背)F+P	上	52
亂椿		(敵背)→F+P/跳躍中F+P	上	55
裏闇鴉		(背向敵人、敵背)→F+P	上	58
刹那落		(敵蹲下)↓F+P	下	55
神夜隱		(敵蹲下)↙F+P/跳躍中F+P	下	55
秋水刈		(背向敵人、敵背蹲下)↓F+P	下	62
夢想車		(敵背蹲下)↓F+P	下	57
天舞陣		(敵背蹲下)↙F+P/跳躍中↓F+P	下	40+20
特殊行動技				
背陣	背	↑P	-	0
風舞	背	↖P/(背向敵人)↗	-	0
風浪	背	(背向敵人)→→	-	0
風轉		(背向敵人)→(→)	-	0
連風轉	背	(風轉中)(→)	-	0
下風		(背向敵人)↘	-	0
霜下風		(背向敵人)(↘)	-	0
下風流	背	(背向敵人)↘(←)	-	0
霜下風流	背	(背向敵人)↘(↙)	-	0
TAG協力技				
霧幻天翔		(與EIN)→→F+P+K	上	30+40
綾旋		(與其他人)→→F+P+K/(同伴作戰時)←F+P+K	上	58

PICKUP!

霧惑

本身沒有威力的投技，但當走到敵人的背面後，就可以使用多種必中的COMBO(如弧影爪→曳光霸神碎)，能確實地奪去敵人的體力。指令簡單也是它的優點之一。



EIN



技名	接	指令	屬性	威力
基本打擊技				
順突		P	上	10
揚突		↘P	中	20
下段突		↓P	下	5
迴蹴		K	上	30
前蹴		↘K	中	20
下蹴		↓K	下	10
固有打擊技				
鍔打		→P	上	24
吾妻		←→P	上	42
雙手突		→P+K	上/中	20
風塵		↓↘→P	中	45
塊打		↑P	中	20
冰碎		↖P	上	38
昇肘打	背	↗P	中	25
武雷		↗PK	中上	25+21
連突		PP	(上上)	10+10
連風塵		PPP	(上上)中	10+10+25
連鉤手		PP→P	(上上)上	10+10+16
連牽牛		PP→PP	(上上)上中	10+10+16+18
霧鐘		PP→PK	(上上)上中	10+10+16+25
落照		PP→P↓K	(上上)上下	10+10+16+22
連突·迴蹴		PPK	(上上)上	10+10+25

技名	接	指令	屬性	威力
連突·連蹴		PPKK	(上上)上中	10+10+25+27
連突·下蹴		PP↓K	(上上)下	10+10+25
朱雀		PP↓KP	(上上)下上	10+10+10+32
龍尾		PP(↓)KK	(上上)下下	10+10+10+24
突·迴蹴		PK	上上	10+25
突·連蹴		PKK	上上中	10+25+27
勾手突		→→P	上	16
牽牛		→→PP	上中	16+18
勾手·橫蹴		→→PK	上中	16+25
勾手·水面蹴		→→P↓K	上下	16+25
鐵槌		←P	上	15
鐵槌·下段足刀		←P↓K	上下	15+12
天涯		←P↓KP	上下中	15+15+20
連鐵槌		←PP	(上上)	15+15
紫煙		←PPP	(上上)中	15+15+20
風紋		←PP↓K	(上上)下	15+15+25
迴·後蹴		KK	上中	30+27
昇迴蹴		(站立途中)K	上	35
前蹴上		←K	中	28
飛膝蹴		→→K	中	28
流星		→→KK	中上	28+25
殘星		→→KKK	中上中	28+25+25
天槍		↘↘K	中	30
踵落		↑K	中	27
風雲		←→K	中	38
司空		↓↘→K	中	42
光露		F+K	中	30
光露·跳蹴		F+KK	中上	30+30
光露·水面蹴		F+K↓K	中下	30+25
光琳	背	←F+K	上	28
撞肘		P+K	中	32
曉鐘		P+K·→P	中中	32+40
膝蹴		(→)K	中	24
鬼齒		(→)KK	中中	24+32
足刀蹴		→K	上	25
足刀連蹴		→KK	上上	25+25
列星		→KKK	上上上	25+25+25
天狼		→KK→K	上上中	25+25+27
下段足刀		↙K	下	12
振向下段足刀		(背向敵人)(↓)K	下	12
銀狼		↙KK	下中	15+27
刃文		↙KP	下中	15+20
下段足刀·勾手突		↙K→P	下上	15+16

技名	接	指令	屬性	威力
雷牛		↙K→PP	下上中	15+16+18
天雷		↙K→PK	下上中	15+16+25
界雷		↙K→P↓K	下上下	15+16+22
豹尾		(↓)KK	下下	10+24
飛前蹴		↗K	中	23
翔鱗		↗KK	(中上)	23+25
光風		→F+K	中	37
舞鶴		↖K	中	36
飛連蹴		↘KK	中中	20+23
天麟		↘KKK	中(中上)	20+23+23
背後打擊技				
飛後蹴		↑K	中	30
投技				
水月		F+P	上	10+30
龍骨		←F+P/跳躍中F+P	上	15+32
岩骨		(壁際)←F+P	上	57
火影		↘↘F+P	上	65
烈火		(壁際)↘↘F+P	上	15+15+15+15+15
風濤		→F+P	上	10+38
紅蓮		↓↙←F+P	上	15+30+15
雙頂		(敵背)F+P	上	55
星嶺		(敵背)←F+P/跳躍中F+P	上	60
零月		(敵蹲下)↓F+P/跳躍中↓F+P	下	55
百舌刺		(敵蹲下)↙F+P	下	60
鶴手挾		(敵背蹲下)↓F+P	下	62
水輪		(敵背蹲下)↙F+P	下	65
TAG協力技				
神樂月		(與AYANE)→→F+P+K	上	70
火影		(與其他人)→→F+P+K/(同伴作戰時)←F+P+K	上	63

PICKUP!

天槍

EIN所擁有的最強浮技。在敵人CRITICAL中命中，其高度足以連「揚突→霧鐘」全部輸入。最厲害的是它不會轟敵人埋牆，因此一定可以完成全套空中COMBO，擁有安定的威力。



註：本招表所有指令均以人物向右時作準。P——拳擊 K——腳擊 F——FREE擊 箭咀代表短入力，有括號的箭咀代表長入力 屬性欄內的「強上」代表該攻擊為不能擋的上段攻擊

TEXT：日日野

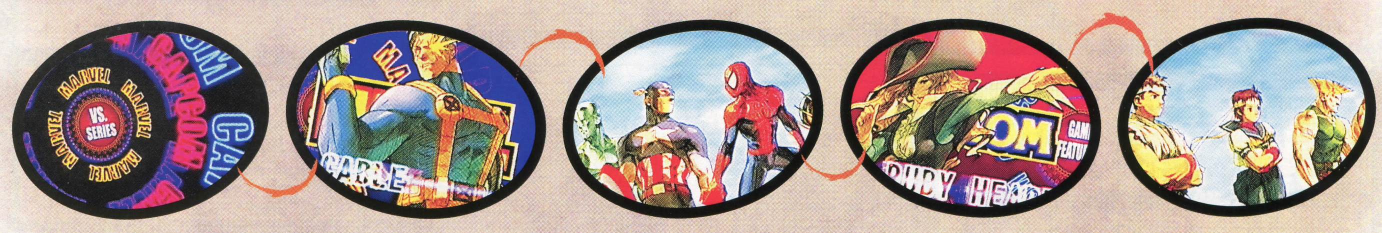






系統全剖析！

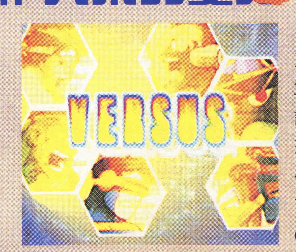
CAPCOM本年度鉅作之一的《Marvel VS Capcom 2～New Age of Heroes》終於也推出了，其中街機版更早在DC版推出前就已上市。相信各位FANS也從對CPU或對人戰中得知，本作與從前CAPCOM的格鬥遊戲有著很大的不同。而本刊在前數期也曾對於本作的系統作一簡介，現在，就讓我們一起覆習一遍遊戲的特色。



操作大系的變更







首先，以往C廠那種六顆按掣加三拳三腳的「慣常系統」已不再復見，取而代之，攻擊將改為由四個按掣組成。至於另外二個按掣則是用作呼叫夥伴的「援護攻擊」(PARTNER BUTTON)、同時押下輕+重攻擊可以交換場上的角色(*留意今集中攻擊不能單獨使出，但可以輕攻擊×2來使出中攻擊)、而同時押下兩個呼叫掣則是發動超必殺技(HYPER COMBO)，甚至HYPER COMBO還可CANCEL去另一個HYPER COMBO。由於本遊戲使用3D功能強勁的NAOMI基板開發，所以在畫面上的表現上十分出色，許多背景也用上了3D構圖，而且加上了不少的動畫。正如從前的「VS系列」一樣，可以發動各種華麗的HYPER COMBO；而這次，因為HYPER COMBO之間的連續使用，所以對戰感覺就只能用「爽」來形容了。

基本操作方法

按鈕	效果
X	輕拳(弱P)
Y	重拳(強P)
A	輕腳(弱K)
B	重腳(強K)
L	PARTNER BUTTON A
R	PARTNER BUTTON B
十字掣／ANALOG掣	角色移動

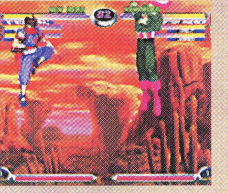
VMS連動之奧義

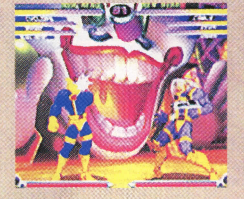


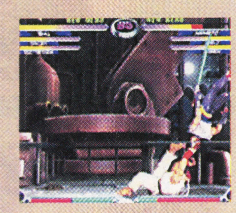
在角色選單中則是有一大堆的問號，在日本版街機中可以用DC的VMS記憶卡使所有的角色補齊！而且從資料中得知，VMS中有「N-pts」、「D-pts」及「V-pts」3種得分，它們分別代表是玩者從街機NAOMI(N)、DC(D)及DC網上對戰中所取得的分數。

其他特殊操作方法

效果	按鈕
DASH	→→ or 2P同按
SUPER JUMP	↓↑ or 一瞬輸入↑
投技	近敵時← or →+強P or強K
挑撥	弱K+START掣



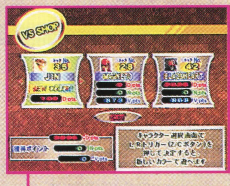




DC的原創模式-SECRET FACTOR

DC版其中一個原創模式是名為「SECRET FACTOR」的特別模式，留意玩者必須有VMS的資料，始可進入此模式。而當中又分為「VS SHOP」、「CHARACTER LIST」、「CHARACTER TRADE」及「VS.COM」4個選項。



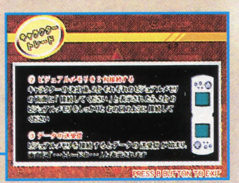


「VS SHOP」：顧名思義，玩者大可利用VM內的得分，去購入新的角色。

「CHARACTER LIST」：可以觀看所有現有角色的資料，目標是全角色制霸！

「CHARACTER TRADE」：玩者可利用VM內舊角色去交換其它新的角色。

「VS.COM」：以NAOMI街機版的DATA作成FILE，帶往遊戲中心使用。



系統介紹

CHECK 1！受身



【對手使出投技的瞬間，↑以外方向要素＋強P or強K】

相信大家也知道密著戰鬥中投技是常用手段之一，對手使出投技的瞬間，玩者可使出「受身」，好處是不用受到傷害而迴避對手的攻擊。

CHECK 2！DOWN迴避





【被對手的攻擊吹飛，著地前←↙↓＋P or K】

在戰鬥中，當被對手的攻擊吹飛時，對手在把玩者打DOWN作出不同程度的擊，DOWN迴避，玩者可作一定距離的「前轉」來迴避對手的攻擊，前轉中有無敵時間。

CHECK 3！ADVANCING GUARD



【擋格對手攻擊中，2P同按】

在戰鬥中，當被對手攻擊時，在擋格對手攻擊中，透過「ADVANCING GUARD」玩者可拉遠雙方距離，甚至反守為攻。

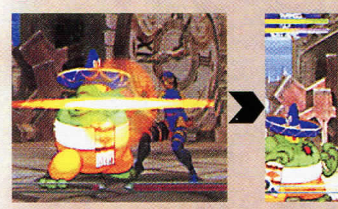


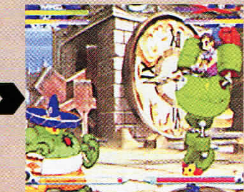




CHECK 4！SNAP BACK

【↓↘→＋PARTNER BUTTON A＝轉換對方第2角色】
【↓↘→＋PARTNER BUTTON B＝轉換對方第3名角色】



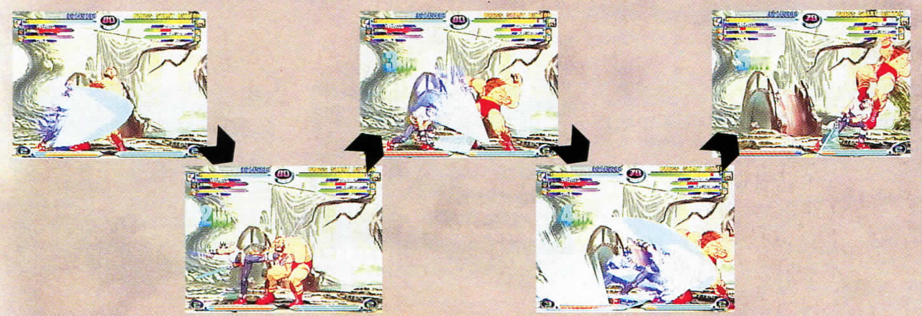


「2」代新引進的系統，是用於「強制轉換對手角色」，「SNAP BACK」HIT中對手的同時，對方便會被吹飛出畫面外，此時根據玩者的按掣，可強制轉換對方第2或第3名角色，好處是可以立刻狙擊，尤合打擊對方正在回復體力的角色。留意SNAP BACK會消耗LV 1的GUAGE。

CHECK 5！CHAIN COMBO

【2段CHAIN COMBO＝弱→弱 or 弱→強】
【3段CHAIN COMBO＝弱→弱→強】
【6段CHAIN COMBO＝弱P→弱K→弱P→弱K→強P→強K】

相信有玩開C廠作品的朋友，也知道何謂「CHAIN COMBO」罷，只要以目押形式(有節奏地)，依照「以大接小」的攻擊法則，便能輕易使出如「弱P→弱P→強P」等通常技接通常技的連攜攻擊。



DC版角色CHAIN COMBO段數表

角色	地上	空中
CABLE	3段	5段
MARROW	6段	5段
CYCLOPS	5段	6段
JILL	3段	6段
TRON	2段	6段
RUBY HEART	6段	6段
CAPTAIN AMERICA	3段	6段
PSYLOCKE	6段	6段
ROGUE	3段	6段
SONSON	6段	6段
AMINGO	2段	6段
HAYATO	3段	6段
DR.DOOM	3段	5段
WOLVERINE	5段	6段
ICE MAN	3段	6段
SAKURA	3段	6段
STRIDER飛龍	6段	6段
GUILE	3段	6段
SPIDER MAN	3段	5段
HULK	2段	6段
VENOM	2段	5段
RYU	3段	6段
ZANGIEF	2段	3段
ANAKARIS	5段	6段

CHECK 6！AERIAL RAVE (AIR COMBO)

【把對手打至浮空時，然後立刻輸入控桿↑方要素】

相信有玩開C廠作品的朋友，也知道何謂「AIR COMBO」罷，只要以「始動技」把對手打至浮空時，玩者便能在空中使出「CHAIN COMBO」繼續狙擊對手。(全角色共通始動技為：↘＋強P or 強K)



DC版角色「AERIAL RAVE」始動技

角色	始動技
CABLE	中P
MARROW	蹲下強P
CYCLOPS	中P
JILL	蹲下強P
TRON	蹲下強P
RUBY HEART	蹲下強P、蹲下中P→強K
CAPTAIN AMERICA	蹲下強P
PSYLOCKE	蹲下強P
ROGUE	蹲下強P、強K
SONSON	蹲下強P
AMINGO	蹲下中P、蹲下中K
HAYATO	蹲下強P
DR.DOOM	蹲下強P、中K
WOLVERINE	強K
ICE MAN	蹲下強K
SAKURA	蹲下強P、中K
STRIDER飛龍	蹲下強P
GUILE	蹲下強P
SPIDER MAN	中P、蹲下中K→強K
HULK	蹲下強P
VENOM	中P
RYU	蹲下強P
ZANGIEF	蹲下中P
ANAKARIS	蹲下強P

《V2》系列的靈魂！VARIABLE SYSTEM！！



在《VS》系列作品中，VARIABLE SYSTEM一直也是戰鬥的靈魂所在。在本作中，合體攻擊仍然會保留下來，同時更會作出進一步的大幅強化。以下，我們將就VARIABLE ATTACK、VARIABLE COUNTER、VARIABLE COMBINATION、VARIABLE ASSIST及DELAYED HYPER COMBO五個系統分別作出說明。

CHECK 1！VARIABLE ATTACK

【弱P＋弱K＝轉換第2名同伴】
【強P＋強K＝轉換第3名同伴】





同樣是前作已存在的固有合體攻擊技，俗稱換PARTNER。基本上，所謂「VARIABLE ATTACK」即是同伴之間互相交接的攻擊系統，主要是作為控制同伴相方體力回復的程度。而在今集中，不但保有攻擊對手的效果，而且還保留了場外角色的HP會根據其體力糟上的紅色部份(受損部份)作相應回復這特性。



CHECK 2！VARIABLE COUNTER

【擋格對手攻擊中，←↙↓＋PARTNER BUTTON A or PARTNER BUTTON B】

使出VARIABLE COUNTER時，PARTNER會以特定招式攻擊對手，但與VARIBLE ASSIST不同，由於VARIABLE COUNTER是於擋格對手攻擊途中使出，故它的安全性比VARIABLE ATTACK更高。留意VARIABLE COUNTER會消耗LV 1的GUAGE。

CHECK 3！VARIABLE COMBINATION

【PARTNER BUTTON A＋PARTNER BUTTON B】



前作已存在的固有合體攻擊技，然而，今集的V.C.卻變成了利用3人(2人)同時協力以HYPER COMBO攻擊作為交接的友情合體技(消耗最少LV 2)，由於是3人同時施展HYPER COMBO的關係，故此所造成的損傷極大！



CHECK 4！VARIABLE ASSIST

【PARTNER BUTTON A＝喚出第2名同伴攻擊】
【PARTNER BUTTON A＝喚出第3名同伴攻擊】









◆SHOOTING TYPE



◆對空迎擊 TYPE



◆投技援護TYPE

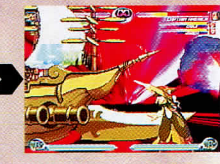
所謂「ASSIST」攻擊其實是指對戰時，己方喚出一員向對手作一次必殺技攻擊的系統，而來到「2」代，這系統更作出進一步強化。首先，在對戰前玩者可先選擇攻擊的種類，包括了「SHOOTING TYPE」(如波動拳)、「對空迎擊 TYPE」(如昇龍拳)及「投技援護TYPE」等。此外，除了一般攻擊種類外，亦會其它類型的輔助攻擊。

CHECK 5！DELAYED HYPER COMBO

【HYPER COMBO途中CANCEL HYPER COMBO】





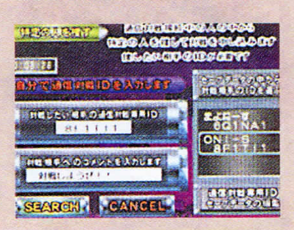


DELAYED HYPER COMBO是今集才被首次引進的合體攻擊技，玩者以順序形式輸入隊伍中3名成員的HYPER COMBO指令，之後玩者隊伍中的3人便會以HYPER COMBO CANCEL HYPER COMBO的形式(如↓↘→＋PP途中再輸入↓↘→＋PP)連續發動其HYPER COMBO攻擊，由於是3人的HYPER COMBO會連續炸裂，其破壞力之巨，大家也可想而知。

DC版的靈魂—通信對戰

本作最大的魅力，當然是對應通信對戰罷！透過通信對戰功能，玩者可與日本全國的用家對戰，透過CHAT功能，可找到特定的對戰對手，並把紀錄登錄網上。其步驟如下：

a)先登錄USER的姓名
b)輸入CAPCOM的ID NO.
c)進入SERVER的MAIN LOBBY
d)在CHAT ROOM可與其他用家CHAT
e)之後可申請對戰(另設有初心者的專用對戰室)





全員集結！全角色招式指引！！

CABLE



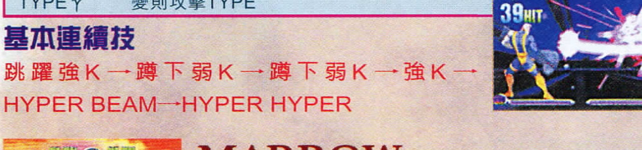
來自未來世界的傭兵，由於其父為CYCLOPS，故CABLE的攻擊亦以遠程攻擊HYPER BEAM為主，ELECT LAP若按緊K可增加攻擊距離，HYPER COMBO「HYPER HYPER」威力絕大。留意CABLE的必殺技起動較慢，故密著戰中也是以強烈的通常技為主。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE（痾殊殊咩→推介使用）
TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	變則攻擊TYPE

基本連續技

跳躍強K→蹲下弱K→蹲下弱K→強K→HYPER BEAM→HYPER HYPER



DOCTOR DOOM



帶上鐵面具的獨裁者，是《S.M.H.》中的強勁敵人。他的所有必殺技也是飛行道具，故他的攻擊亦以遠程攻擊為主，其特殊能力為空中DASH（跳躍中→→ or 弱P＋強P），只要能熟習空中DASH的操作，DOCTOR DOOM絕對是一名強者。至於在ASSIST TYPE當中，首推其變則攻擊TYPE最為好用。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	變則攻擊TYPE（痾殊殊咩）
TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	SHOOTING TYPE

基本連續技

跳躍弱K→跳躍弱K→蹲下弱K→蹲下弱K→蹲下強P→SPHERE FRAME

MARROW

「天生異稟」的MARROW，是一名育於地下水道的女戰士，並以自己的骨頭作武器。由於她速度高，在空中施展必殺技或2段跳（在跳躍至畫面邊輸入→、↗、↘可作「三角跳」，在跳躍中輸入↑則可作「2段跳」）後作出多段攻擊是其基本戰法。由於她的遠程武器BONE BOOMERANG在使出後有一段不短的硬直時間，故還是少用為妙。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE
TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	移動攻擊TYPE（痾殊殊咩）



基本連續技

跳躍強P→蹲下弱K→蹲下強P→【弱P→弱K→弱P→弱K→強P】

CYCLOPS



《X-MEN》原組隊長，由於他是為CABLE的父親，故CYCLOPS的攻擊亦以遠程攻擊OPTIC BLAST為主，其HYPER COMBO「MEGA OPTIC BLAST」威力絕大。留意他的整體能力是全角色中最平均的一個，故他亦是初心者的入門角色。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE
TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	移動攻擊TYPE（痾殊殊咩）



基本連續技

弱P→弱K→弱K→強K→強K→SUPER OPTIC BLAST

RUBY HEART

驅馳於大海洋的女海賊，RUBY HEART每項必殺技的性能也十分平均。CHEVAL TEAL及FRANC MER使出後可輸入方向掣＋P作追加攻擊，SUPERMACION的最主要用途是作為牽制對手。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	對空迎擊TYPE
TYPE β	攻擊補助TYPE（痾殊殊咩）
TYPE γ	能力援護TYPE



基本連續技

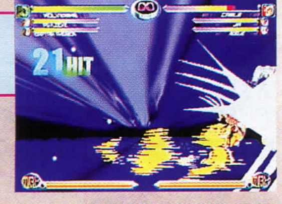
跳躍強K→蹲下弱K→蹲下弱K→強P→弱CHEVAL TEAL→FRANCMER

WOLVERINE

素有「野獸之力及冷酷無情」之稱的WOLVERINE，單以其速度已足可擾亂對手（其中以跳躍強P最惡）。由於他的速度快，故其必殺技在出招後亦只有極少的硬直時間。至於在ASSIST TYPE當中，首推其變則攻擊TYPE最為好用。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	地上攻擊TYPE
TYPE β	地面打上攻擊TYPE
TYPE γ	變則攻擊TYPE（痾殊殊咩）



基本連續技

跳躍強K→弱P→弱K→蹲下弱P→BERSERKER BARRAGE X

TORON



機械的天才，留意其必殺技起動較慢，反過來說，其通常技中的強P及跳躍強P的攻擊判定出現得快，而且攻擊判定的持續時間夠長，堪稱全角色中最優秀。至於在ASSIST TYPE當中，首推其投技援護TYPE最為好用。（跳躍中→→ or 弱P＋強P可作空中DASH）

VARIABLE ASSIST

TYPE α	投技援護TYPE
TYPE β	對空迎擊TYPE（痾殊殊咩）
TYPE γ	SHOOTING TYPE

基本連續技

跳躍強P→蹲下弱K→弱P→定食RASH

PSYLOCKE



能把精神力化為能量攻擊，PSYLOCKE是一名使用東洋武術的高手。她的必殺技中，以飛行道具的PSY BLAST最為好用，而PSY BLADE SPIN則是對空技。基本上，以PSYLOCKE的速度配合其獨有的3段跳（2段跳中↑），便足以擾亂對手。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	對空迎擊TYPE
TYPE β	SHOOTING TYPE
TYPE γ	BALANCE TYPE（痾殊殊咩）

基本連續技

弱P→弱K→弱P→蹲下弱K→PSI MER STURM

CAPTAIN AMERICA

美國元祖英雄人馬，基本上，他可算是「有波有昇」的典型人物。不過，他的通常技似乎比必殺技更好用，其中跳躍強P的很長的攻擊距離，更重要是擁有很強的攻擊判定。其特殊技「側轉」(→↘↓↙←＋P) 有一瞬的上半身無敵時間。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE
TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	突進攻擊TYPE (痾殊殊咩)



基本連續技

跳躍強P→蹲下弱K→蹲下弱K→CHARGING STAR

SAKURA

女子高中生街頭戰士，她的必殺技有十分平均的表現，她的強K有很長的攻擊距離。必殺技「春風腳」有不俗的奇襲性，而在變身後 (LV 3時←↓↙＋弱K) 的SAKURA更是有著脫胎換骨的表現，特別是HYPER COMBO春獄殺的威力更是一絕！

VARIABLE ASSIST

TYPE α	突進攻擊TYPE (痾殊殊咩)
TYPE β	SHOOTING TYPE
TYPE γ	移動攻擊TYPE



基本連續技

跳躍強P→蹲下弱K→蹲下弱K→真空波動拳

ICE MAN

如冰一般冷漠的男子，以全身的冰塊化作為武器。ICE MAN的最大特色，是其必殺技也擁有很高HIT數。通常技方面，強K有很長的攻擊距離，而且更擁有很強的攻擊判定。由於他有「BEAM耐性」的能力，所以他在GUARD BEAM攻擊時可不削體力。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	SHOOTING TYPE
TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	突進攻擊TYPE (痾殊殊咩)





基本連續技

弱K→弱P→ARCTIC ATTACK

GUILE

天生註定成為空軍的兵士，其必殺技以儲系為主，而且其大部份必殺技的儲氣時間卻又意外地短。其成名絕技「SONIC BOOM」仍是牽制遠距離對手的常用手段，SOMERSAUT KICK的發生時間早，是可靠的對空技。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	對空迎擊TYPE
TYPE β	SHOOTING TYPE
TYPE γ	BALANCE TYPE (痾殊殊咩)



基本連續技

跳躍強P→蹲下弱K→蹲下弱K→SOMERSAUT KICK

SPIDER-MAN

美國元祖級英雄，由於他是屬於移動速度高的角色，基本上，以SPIDER-MAN的速度已足可擾亂對手。其中跳躍攻擊更是其主要戰法，另外，留意他有著可作「三角跳」(在跳躍至畫面邊輸入→、↗、↘) 及「空中DASH」(跳躍中→→ or 弱P＋強P) 兩種特殊能力。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	攻擊補助TYPE (痾殊殊咩)
TYPE β	移動攻擊TYPE
TYPE γ	對空迎擊TYPE



基本連續技

跳躍強P→弱K→蹲下弱K→WEB SWING

ROGUE



ROGUE的最大特色，是其必殺投只要觸及對手，ROGUE便會在一定時間內提昇自己的能力。因此，只要能誘敵作出擋格，ROGUE便可謂取得了勝機。基本上，只要活用ROGUE的特殊技 (跳躍中↓＋強K) 及空中DASH，ROGUE也是一名強者。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	對空迎擊TYPE
TYPE β	突進攻擊TYPE
TYPE γ	投技援護TYPE (痾殊殊咩)



基本連續技

弱P→弱K→弱P→弱K→REPEATING PUNCH

RYU

身為《STREET FIGHTERS》永遠主角的RYU，是名孤高的求道家。由於他的飛行道具、對空技及突進技也有十分平均的表現，故他亦可算是初心者的入門角色。留意他的兩項特殊技「旋風腳」(→＋強K) 及「鎖骨割」(→＋強P) 也在密著戰中發揮奇襲效果。

VARIABLE ASSIST

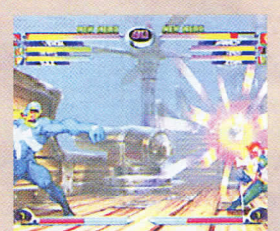
TYPE α	對空迎擊TYPE
TYPE β	SHOOTING TYPE (痾殊殊咩)
TYPE γ	移動攻擊TYPE



基本連續技

弱P→弱K→強P→波動拳

VENOM



VENOM可算是「邪惡版」的蜘蛛俠，亦由於他是「正版」蜘蛛俠的宿敵，故其必殺技與SPIDER MAN確是非常相似。雖然VENOM的身形龐大，但其速度卻是一點也不含糊。必殺技WEB THROW是打擊投，可說是VENOM的主力武器。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	移動攻擊TYPE (痾殊殊咩)
TYPE β	變則攻擊TYPE
TYPE γ	地面打上攻擊TYPE



基本連續技

跳躍弱K→跳躍弱K→蹲下弱K→蹲下強P→VENOM ATTACK

HULK

HULK是擁有開山劈石之力的怪力男，他的每招每式也擁有絕大攻擊力，近距離戰中HULK能發揮出其實力。而且GAMMA CHARGE中可以方向掣＋K作追加攻擊。至於在ASSIST TYPE當中，首推其突進攻擊TYPE最為好用。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	地上攻擊TYPE
TYPE β	突進攻擊TYPE（痾殊殊咩）
TYPE γ	對空迎擊TYPE



基本連續技

跳躍強P→弱P→GAMMA TORNADO

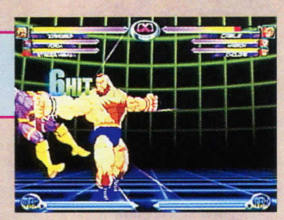
ZANGIEF



來自俄羅斯的「赤色旋風」ZANGIEF，是投技角色的代言人。他的投技擁有絕大攻擊力，近距離戰中SCREW PILE DRIVER能發揮出其實力。而且AERIAL RUSSIAN SLAM更可在空振後作攻擊。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	移動攻擊TYPE
TYPE β	投技援護TYPE（痾殊殊咩）
TYPE γ	對空投技TYPE



基本連續技

跳躍強K→蹲下弱K→DOUBLE LARIAT

STRIDER-HIRYU



飛龍是生於現代的忍者，繼前作《M. VS C.》後繼續參戰。他的最大特色是速度快、必殺技HIT數高，故他儲HYPER COMBO GUAGE的速度也很快。由於飛龍擁有大量必殺技及特殊技，如交替使用，絕對可以擾亂對手。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	地上攻擊TYPE
TYPE β	變則攻擊TYPE（痾殊殊咩）
TYPE γ	SHOOTING TYPE



基本連續技

跳躍強K→蹲下弱P→蹲下弱K→蹲下強P→AIR COMBO

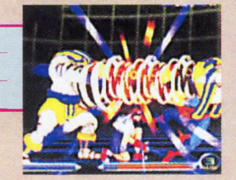
ANAKARIS



《VAMPIRE》中的「黃金色之絕對神」，他擁有強橫的實力。加上他的通常技也擁有很長的距離，可以牽制對手。另外，他的每招每式也十分「獨特」，在混戰中可以出奇不意的攻擊對手。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	地上攻擊TYPE
TYPE β	投技援護TYPE（痾殊殊咩）
TYPE γ	變則攻擊TYPE



基本連續技

弱P→弱K→蹲下弱P→蹲下弱K

SONSON



修行仙術的小齊天大聖，SONSON的體型細小、移動速度快，雖然通常技的攻擊距離短，但→＋強P的攻擊距離卻很強。另外，除了空中DASH外，SONSON更可作「壁走」（↓↙←＋K），而且途中可再按P or K作追加攻擊。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	回復援護TYPE
TYPE β	SHOOTING TYPE（痾殊殊咩）
TYPE γ	對空迎擊TYPE



基本連續技

跳躍強K→蹲下弱K→強P→強K→齊天連擊→天地通貫

AMINGO



AMINGO的最大特色是通常技的攻擊距離夠長，而且他的通常技也夠強。其中AMINGO以強P／蹲下弱K→蹲下中K為近距離常用的攻擊法則。必殺技方面，大地之子供絕對是AMINGO的最大殺著。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	回復援護TYPE
TYPE β	能力援護TYPE
TYPE γ	對空迎擊TYPE（痾殊殊咩）



基本連續技

跳躍強P→蹲下弱K→弱K→植物之掟

HAYATO



身為賞金獵人的HAYATO，是《星鬥士》的主角。其特殊技PLASMA COMBO擁有強大攻擊力，其攻擊模式如下：

【←弱P・弱P・弱P・弱P】
【←弱P・弱P・強P・強K・弱P・弱P】
【←強P・弱P・強P・強P・強P】
【←強P・弱P・強P・弱K・強P】



VARIABLE ASSIST

TYPE α	移動攻擊TYPE（痾殊殊咩）
TYPE β	對空迎擊TYPE
TYPE γ	BALANCE TYPE



基本連續技

跳躍強P→（←＋強P）→弱P→強P→強P→弱紫電→圓月

JILL



JILL是人所共知的《BIOHAZARD》系列的角色。她的最大特色是無論特殊技或必殺技也同樣有喪屍走出來。其中通常技方面，JILL的蹲下強K為SLIDING攻擊，不但攻擊距離夠長，而且更可用作CANCEL技使用。

VARIABLE ASSIST

TYPE α	回復援護TYPE
TYPE β	突進攻擊TYPE（痾殊殊咩）
TYPE γ	SHOOTING TYPE



基本連續技

跳躍強P→蹲下弱K→蹲下中K→蹲下強P→【弱P→弱K→弱P→弱K】→近接戰鬥A

DC版24名基本人物全招表

CABLE

必殺技	
HYPER BEAM (空中可)	↓↘→+P
SUMTER	→↓↘+P
CRACK DOWN	↓↘→+K
ELECT LAP (空中可)	↓↙←+K
SIGH CHARGE	→↘↓↙←+P

HYPER COMBO	
HYPER HYPER (空中可)	↓↘→+PP
TIME SLIP	↓↘→+KK

MARROW

必殺技	
BONE BOOMERANG (空中可)	↓↘→+P
TOWERING SPIN	→↓↘+P
RIDE AND SLASH (空中可)	→↘↓↙←+P
RICOCHET SLASH	↓↙←+K

HYPER COMBO	
BONE BURST (空中可)	↓↙←+PP
STINGER BONE	↓↘→+PP

SPIDER-MAN

必殺技	
WEB BALL (空中可)	↓↘→+P
WEB SWING (空中可)	↓↙←+K
SPIDER STANK	→↓↘+P • P
WEB THROW	→↘↓↙←+P

HYPER COMBO	
MAXIUM SPIDER (空中可)	↓↘→+PP
CLAWER ASSAULT	↓↘→+KK
ULTIMATE WEB THROW	↓↙←+PP

TORON

必殺技	
BONE STRIKE (空中可)	↓↘→+K
指揮彈	↓↘→+P
COPUN LAUNCHER	→↓↘+P

HYPER COMBO	
KING COPUN	↓↘→+PP
定食RASH	↓↘→+KK

HAYATO

必殺技	
紫電	↓↘→+P
紅蓮 (空中可)	→↓↘+P

HYPER COMBO	
白虎砲	←→+PP
圓月	↓↘→+KK
羅刹斬	↓↘→+PP
PLASMA FIELD (空中可)	↓↙←+KK

PSYLOCKE

必殺技	
PSY BLAST (空中可)	↓↘→+P
PSY BLADE SPIN (空中可)	↓↘→+K
忍術 (空中可)	→↘↓↙←+P or K

HYPER COMBO	
胡蝶隱 (空中可)	↓↙←+KK
PSI THRUST (空中可)	↓↘→+PP
PSI MER STURM	↓↘→+KK
VERIDE FLIP	弱P • ← • 強K



VENOM

必殺技	
VENOM FANG (空中可)	↓↘→+P
WEB THROW	→↘↓↙←+P
VENOM RUSH	↓↘→+K

HYPER COMBO	
VENOM WEB	↓↘→+PP
DEATH BITE	↓↘→+KK

AMINGO

必殺技	
風之喊叫 (空中可)	↓↘→+P
綠之歡喜	↓↙←+P
大地之子供	↓↙←+K
大地之子供 (拳)	↓↘→+弱K
大地之子供 (腳)	↓↘→+強K

HYPER COMBO	
植物之掟	↓↙←+PP
太陽之惠	↓↘→+KK

RUBY HEART

必殺技	
CHEVAL TEAL (空中可)	↓↘→+P
PHANTOM	↓↙←+K
SUPREMACION	↓↘→+K
LAFALL CANON	→↘↓↙←+P

HYPER COMBO	
MIL PANTOM	↓↙←+KK
BALE TOT NAIL	↓↘→+KK
FRANC MER (空中可)	↓↘→+PP
TURE DO MASHIE	強K • 弱P • ↓ • 弱K • 強P

SONSON

必殺技	
風切斬 (空中可)	P連打
子猿舞 (空中可)	↓↘→+P
齊天連擊 (空中可)	→↓↘+P
金銀之葫蘆	→↘↓↙←+P

HYPER COMBO	
天地通貫 (空中可)	↓↘→+PP
POW	↓↘→+KK
猿王	↓↙←+PP (之後以P or K攻擊)

JILL

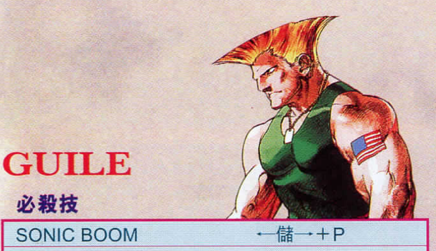
必殺技	
緊急迴避A	↓↙←+K
緊急迴避B	↓↘→+弱K
緊急迴避C	↓↘→+強K
近接戰鬥A (空中可)	↓↘→+P (可儲)
GREDNER LAUNCHER	→↓↘+P (可儲)
應戰射擊	→↘↓↙←+P

HYPER COMBO	
近接戰鬥A+ (空中可)	↓↘→+PP
CODE：T-002	↓↙←+KK
ROCKET LAUNCHER	↓↘→+KK

CYCLOPS

必殺技	
OPTIC BLAST (空中可)	↓↘→+P
RISING UPPER CUT	→↓↘+P • 任何掣連打
CYCLONE KICK	↓↙←+K
RISING NECK BREAKER DROP	←儲→+K
RAPID PUNCH	←儲→+P • 任何掣連打
OPTIC SWEEP	→↘↓+P
BEAM投	→↘↓↙←+P

HYPER COMBO	
MEGA OPTIC BLAST (空中可)	↓↘→+PP
SUPER OPTIC BLAST (空中可)	↓↘→+KK



GUILE

必殺技

招式	指令
SONIC BOOM	←儲→+P
SOMERSAULT KICK	↓儲↑+K
空中SOMERSAULT KICK	空中↓↑+K

HYPER COMBO

招式	指令
SOMERSAULT STRIKE	↓↙←+KK
SONIC HURRICANE	↓↘→+PP
CROSS FIRE ASARTO	空中↓↘→+KK

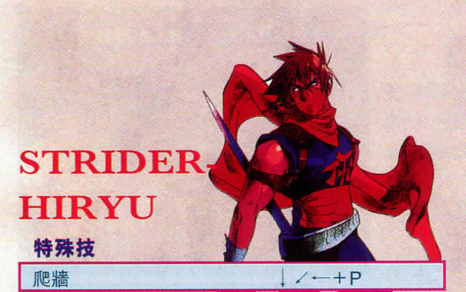
HULK

必殺技

招式	指令
GAMMA CHARGE (對空)	↓儲↑+K
GAMMA CHARGE (對地)	←儲→+K
GAMMA SLAM	↓↘→+P
GAMMA TORNADO	→↘↓↙←+P

HYPER COMBO

招式	指令
GAMMA CRASH	↓↙←+PP
GAMMA WAVE	↓↘→+PP
GAMMA QUAKE	↓↘→+KK



STRIDER-HIRYU

特殊技

招式	指令
爬牆	↓↙←+P

追加動作

招式	指令
(著地)	爬牆中→
(上移動)	爬牆中↑
(下移動)	爬牆中↓
(對牆移動)	爬牆中←→
(CIPHER攻擊)	爬牆中P
(地面跳躍)	爬牆中K
(SLIDING KICK)	爬牆中↓+K

必殺技

招式	指令
AMENOMURAKUMO	↓↘→+P
GURAMU (空中可)	→↓↘+P or K
X-CARIBAR (空中可)	空中↓↘→+P or K
VAJURA	↓↙←+K
WARP	←↓↙+P or K
FORMATION A	↓↘→+K
FORMATION B	←儲→+P
FORMATION C	←儲→+K

HYPER COMBO

招式	指令
UROBOROS	↓↘→+PP
RAGANAROK	→↓↘+PP
LEGION	↓↘→+KK

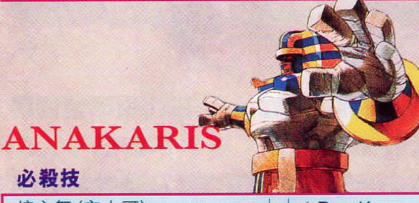
CAPTAIN AMERICA

必殺技

招式	指令
SHIELD SLASH (空中可)	↓↘→+P
STARS & STRIPES	→↓↘+P
CHARGING STAR	↓↘→+K
側轉	→↘↓↙←+P

HYPER COMBO

招式	指令
FINAL JUSTICE	↓↘→+PP
HYPER CHARGING STAR	↓↘→+KK
HYPER STARS & STRIPES	→↓↘+PP



ANAKARIS

必殺技

招式	指令
棺之舞 (空中可)	↓↓+P or K
COBRA BLOW (空中可)	←→+P
MIRRA DROP (空中可)	↓↘→+P
皇家王制裁	空中↓↘→+K



HYPER COMBO

招式	指令
棺之宴 (空中可)	↓↓+PP
PHARAOH MAGIC (空中可)	強K • 弱P • ↓ • 弱K • 強P
PHARAOH COBRA BLOW (空中可)	←→+PP
PHARAOH ILLUSION	弱P • 弱P • → • 弱K • 強P •

DOCTOR DOOM

必殺技

招式	指令
PLASMA BEAM (空中可)	↓↘→+P
PHOTON SHOT (空中可)	→↘↓↙←+P
MOLECULE SHIELD	→↘↓↙←+K

HYPER COMBO

招式	指令
ELECTRIC KAIS	↓↘→+PP
PHOTON ARRAY (空中可)	→↘↓↙←+PP
SPHERE FRAME	↓↘→+KK

ROGUE

必殺技

招式	指令
REPEATING PUNCH (空中可)	↓↘→+P
RISING REPEATING PUNCH	→↓↘+P
POWER DIVE (空中可)	↓↙←+K
POWER TYPE PUNCH	→↓↘+K

HYPER COMBO

招式	指令
GOOD NIGHT SUGAR	↓↘→+PP

ICE MAN

必殺技

招式	指令
ICE BEAM (空中可)	↓↘→+P
ICE FIST	↓↙←+P
ICE BLATANT (空中可)	↓↘→+K

HYPER COMBO

招式	指令
ARCTIC ATTACK (空中可)	↓↘→+PP

ZANGIEF

必殺技

招式	指令
DOUBLE LARIAT (空中可)	PP
QUICK DOUBLE LARIAT (空中可)	KK
上投	↓↙←+弱P
SCREW PILE DRIVER (空中可)	近敵時控捍1回轉+P
VANSHING FLAT	→↓↘+P
FLYING POWER BOOM	←↙↓↘→+K
ATOMIC SUPLEX	近敵時←↙↓↘→+K
AERIAL RUSSIAN SLAM	→↓↘+K

HYPER COMBO

招式	指令
FINAL ATOMIC BUSTER	控捍1回轉+PP
ULTRA FINAL ATOMIC BUSTER (LV 3)	控捍1回轉+PP
IRON BODY	←↓↙+弱K
VODKA FIRE	IRON BODY中↓↘→+P
SIBERIAN BLIZZARD	IRON BODY中控捍1回轉+KK

RYU

特殊技

招式	指令
鎖骨割	→+強P
旋風腳	→+強K

必殺技

招式	指令
波動拳 (空中可)	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍卷旋風腳 (空中可)	↓↙←+K

HYPER COMBO

招式	指令
真空波動拳 (空中可)	↓↘→+PP
真空龍卷旋風腳	↓↙←+KK
真 • 昇龍拳 (LV 3專用)	→↓↘+PP

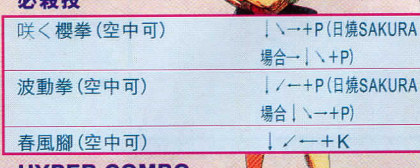
WOLVERINE

必殺技

招式	指令
DRILL CLAW (空中可)	任何方向斬+弱K強P
TONARDO CLAW (空中可)	→↓↘+P
BERSERKER BARRAGE	↓↘→+P

HYPER COMBO

招式	指令
BERSERKER BARRAGE X	↓↘→+PP
WEAPON X	→↓↘+PP



SAKURA

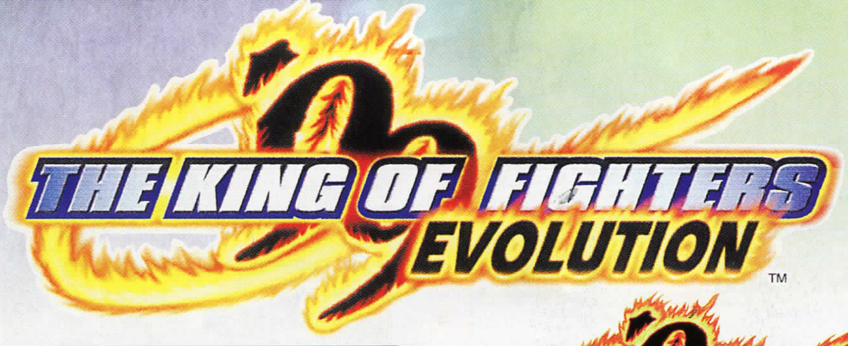
必殺技

招式	指令
咲く櫻拳 (空中可)	↓↘→+P (日燒SAKURA場合→↓↘+P)
波動拳 (空中可)	↓↙←+P (日燒SAKURA場合↓↘→+P)
春風腳 (空中可)	↓↙←+K

HYPER COMBO

招式	指令
亂櫻	↓↘→+PP (日燒SAKURA場合↓↘→+KK)
真空波動拳	↓↙←+PP (日燒SAKURA場合↓↘→+PP)
春一番	↓↙←+KK
日燒 (曬黑) SAKURA變身	←↓↙+弱K (LV 3專用)
阿修羅閃空 (日燒SAKURA專用)	→↓↘ or ←↓↙+PP or KK
春獄殺 (日燒SAKURA專用)	弱P • 弱P • → • 弱K • 強P (LV 3專用)

TEXT：NEMESIS-T00



比原版更佳的新生KOF！

DC
製造商：SNK
售價：5800日圓　預定發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：18 BLOCKS
FIG／MEM／對應震動PACK／對應NEO-GEO POCKET CLOLOR／對應MODEM

PS
製造商：SNK
售價：414港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
FIG／MEM／對應DUAL SHOCK／行貨

SNK每年一度的格鬥慶典《THE KING OF FIGHTERS》系列，其最新作《THE KING OF FIGHTERS'99》終於推出PS及DC版了。其中DC版更追加不少原創要素，可說比街機更優勝。今期開始除了會和大家複習一下今集各人物的特性外，當然不會缺少KRIZALID的攻略（在下期）及各EXTRA STRIKER的出現條件及特性的介紹了。

原創要素介紹

PlayStation版

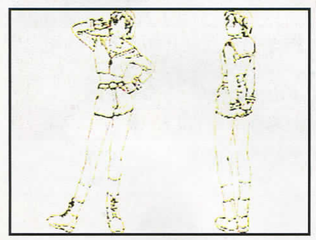
ART GALLERY

依然是移植自NEOGEO CD版的模式，今次依然會有大量珍貴的原畫，因為當中有不少是未公開的。和PS版《KOF'98》一樣，PS版最大的分別依然是大部份圖也改為彩色，而讀碟時間亦有所改善。



UNUSED ARTS：顧名思義，這裡的圖片全部也沒有在遊戲使用。它圖中要是新角色或舊角色的初期設定畫。

■他是K'！？



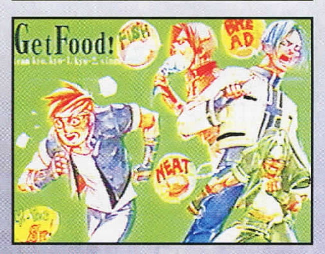
ROUGH ARTS：角色的草圖，相信有玩DC的《THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999》的讀者早已看過大部份了。

■相信大家也看過了吧！



VICTORY ARTS：這是勝利畫面的草圖，除了基本三十二人外，連兩位KRIZALID的勝利畫面也有收錄。

■變身前KRIZALID



ILLUSTRATIONS：這裡收錄的全是一些特別的圖片，主要是新的原畫和未公開的原畫。除此之外，只要使用特定的組合完成遊戲，便可開啟後方的隱藏圖片。美中不不足的是這裡並沒有將所有NGCD版的原畫保留，非常可惜。

■隱藏圖片之一

DEMO GALLERY

仍然是移植自NGCD版的模式，只要使用遊戲中的隊伍完成遊戲（最好玩TEAM PLAY，某些人物在SINGLE玩只能得到EDIT TEAM的ENDING）後SAVE便可在這裡重溫各隊的過場片段及ENDING了。順帶一提，所謂的EDIT TEAM 2是指爆機後會有隱藏圖片的特定組合。



■可看各隊的ENDING

VOICE GALLERY

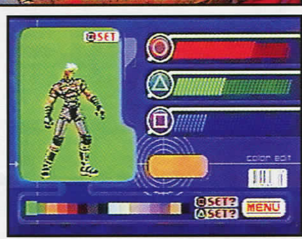
可說是PS版真正的原創模式，這裡可以聽每位角色出場時的對白，最大的用途當然是聽特別出場（例如K'對KRIZALID，草薙京對八神庵等等）的對白了。

VOICE GALLARY
SPECIAL
SPECIAL
KRIZALID
VS
PRESS SELECT BUTTON TO EXIT

■SPECIAL便是特別出場的對白了

COLOR EDIT

另一個PS版真正原創模式，這裡可以自由設定遊戲角色的顏色，設定完成後只要SAVE便會令該角色的顏色改變。



■可改成這樣子

KRIZALID使用法（PS用）

說到最大的原創要素，當然是可以使用街機版不能使用的最後首領KRIZALID。不過PS版除了要完成以下條件外，更只能在對人的模式中使用，但已算不錯。

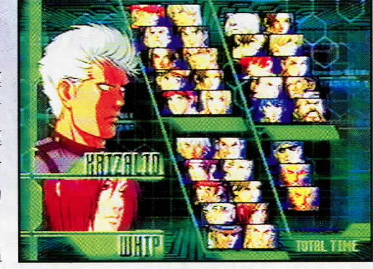


1：用任何隊伍或人物完成TEAM PLAY或SINGLE PLAY（可CONTINUE），然後SAVE。

2：在任何一個對戰模式或練習模式的選人畫面中，按START不放再順序按○、×、△、□，成功的話便可選擇KRIZALID。

Dreamcast版

SURVIVAL



家用版《KOF》常見的模式，奇怪地今次只有DC版才設有這模式。一如以往，這模式會以有限的體力挑戰所有對手，完成後會得到一定數量的BATTLE ABILITY。除了TIMEATTACK外，DC版更追加了以往沒有的ENDLESS，即是打無限個對手，只有在戰敗才會停止。總之只要閣下對自己的技術有信心便一定要一試這模式。

NEOGEO POCKET COLOUR

到現時為止仍是未知實際用途的模式，雖然大家都知道這是將DC的資料傳送至NGPC（或NGPC傳送至DC）的模式，但問題是NGPC的對應遊戲《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》根本未推出，所以其內容暫時仍是一個謎。



EXTRA STRIKER

DC版最大賣點之一，只要BATTLE ABILITY儲至一定程度便可在這模式中購買EXTRA STRIKER在遊戲中使用，而兩位《KOF 2000（暫名）》的原創人物是無需購買便可使用。初期可購買的STRIKER有大門五郎、神樂千鶴、BILLY KANE、山崎龍二、麻宮ATHENA SP和草薙京SP（每位800），他們全都有不俗的性能。



特殊操作

前衝	→→
後退	←←
小跳躍	輕觸輸入↖or↑or↗
中跳躍	前衝中輕觸輸入↖or↑or↗或先輕觸輸入↙or↓or↘再輕觸輸入↖or↑or↗
大跳躍	先輕觸輸入↙or↓or↘再持續輸入↖or↑or↗
GUARD CANCEL閃避移動•前方	擋格中同按N＋AB或→＋AB（消耗一行POWER GAUGE）
GUARD CANCEL閃避移動•後方	擋格中同按←＋AB（消耗一行POWER GAUGE）
轟飛攻擊	CD同按（空中可）
GUARD CANCEL轟飛攻擊	擋格中同按CD（消耗一行POWER GAUGUE）
GUARD CRUSH	擋格對手的連續攻擊一定時間後發生
受身	倒下前按AB
解拆投技	投技判定成立前按AB
挑釁	SELECT（PS版）／R（DC版）
空中防禦	垂直跳或後跳時←or↖
閃避移動•前方	N＋AB／→＋AB
閃避移動•後方	←＋AB
移動攻擊	閃避移動中按任何攻擊掣
STRIKER	BC
COUNTER MODE發動	ABC同按
ARMOR MODE發動	BCD同按

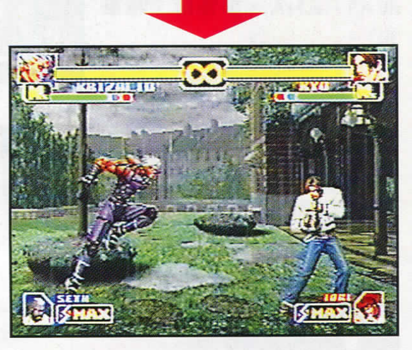
A：輕拳　B：輕腳　C：重拳　D：重腳　N：控桿回中

新系統解説

閃避移動

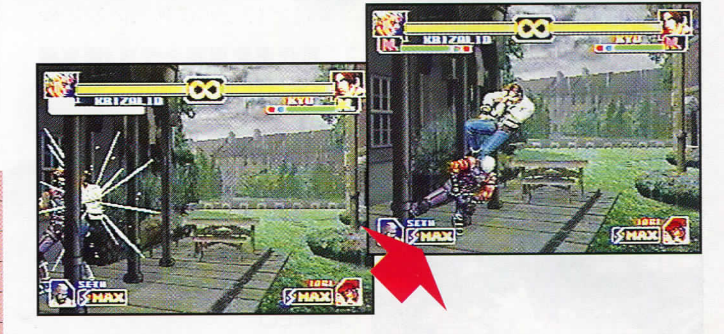
取代了前作的緊急回避，閃避移動可説是前作的閃避（EXTRA MODE專用）及緊急回避的混合體。除了有頗長的移動距離和一定的無敵時間外，在閃避移動中按任何掣便可使出和前作的COUNTER攻擊十分相似的「移動攻擊」，不過使出後除了會令閃避動作停止及無敵時間消失外，更是不能CANCEL任何技。和緊急回避一樣，動作完結時會有空隙，所以絕對不可亂用。而閃避移動•後方和後緊急回避最不同的地方是閃避動作後會立即跳回原處，跳回原處時會完全無防備，故此一著地最好立刻使用必殺技或超必殺技。





GUARD CANCEL

《KOF '99》中的GUARD CANCEL仍然只能使用轟飛攻擊及閃避移動，GUARD CANCEL閃避移動的無敵時間是會維持至動作完結為止，和前作分別不大。至於GUARD CANCEL轟飛攻擊則由前作的攻擊力極低變成沒有攻擊力，可説只能換取一時的安穩。



POWER GAUGE

《KOF'99》中的POWER GAUGE除了在使用GUARD CANCEL或超必殺技時會消耗外，發動COUNTER MODE或ARMOR MODE時更會消耗三行POWER GAUGE（即全部）。和前作不同的是當第一或第二名隊員戰敗時其POWER GAUGE是一定不會繼承給下一名隊員的，所以每當快要輸的時候可以放心使用餘下的POWER GAUGE。順帶一提，今集的MAX超必殺技的使用條件改為在體力低於八分之一（閃紅狀態）時使用超必殺技。



STRIKER

新系統，決定了三名出戰的隊員後剩下的一位便是STRIKER了，喚出STRIKER後他／她便會作出各種援護攻擊。喚出STRIKER會有無敵時間，但無敵時間完結時便會毫無防備（通常仍處於喚出STRIKER的動作）。至於STRIKER的攻擊種類有很多，除了常見的打擊技及打擊投（可擋格的投技）外，有些STRIKER更會回復隊友體力、增加POWER GAUGE甚至削減對手POWER GAUGE（例子有ATHENA、李香緋、椎拳崇）。





COUNTER MODE



前作的「POWER MAXIMUM發動」便是被這COUNTER MODE和ARMOR MODE取代，兩者同樣會消耗三行POWER GAUGE，兩者的限時過了後POWER GAUGE更會暫時消失（OVERHEAT）。至於COUNTER MODE的特點如下：



1：不能使用GUARD CANCEL閃避移動及GUARD CANCEL轟飛攻擊

2：可任意使用超必殺技（沒有轉暗效果、不能使用MAX超必殺技）



3：移動攻擊可以CANCEL特殊技、必殺技及超必殺技

4：每位人物部份必殺技可以CANCEL超必殺技（即SUPER CANCEL）

ARMOR MODE

和COUNTER MODE一樣，ARMOR MODE亦是要消耗三行POWER GAUGE發動，ARMOR MODE的特點如下：

1：不能使用GUARD CANCEL閃避移動及GUARD CANCEL轟飛攻擊
2：不能使用超必殺技
3：擋格任何攻擊也不會削減體力
4：被擊中時不會出現硬直（部份攻擊無效）



人物特色

主角隊HEROES TEAM

K'（K DASH）



既然是新主人公，所以實力絕對不容忽視，空中重腳的判定奇大，可用作連續技的開端及攻擊對手背部，主要的通常技均可以CANCEL必殺技或超必殺技。必殺技方面，EIN TRIGGER的衍生技SECOND SHOOT當然是用作牽制對手，另一衍生技SECOND SHELL的對空能力雖然比不上輕CROW BITE，但命中後可以用重CROW BITE甚至超必HEAT DRIVE追打。





■空中重腳→近身站立重拳（1HIT）→ONE INCH→HEAT DRIVE

MAXIMA

主角隊的力量型人物，和大門五郎不同，MAXIMA明顯比較著重打擊技多於指令投。MAXIMA還有一個特色，便是有不少通常技、必殺技甚至超必殺技持有打擊防禦的特性，熟習使用可以輕易破解對手的攻擊（只限打擊技）。而必殺技方面，主力當然是「SYSTEM 1：MAXIMA SCRABLE→DOUBLE BOMBER→BULLDOG PRESS」這一招，因為攻擊力夠大，起動速度高，第一或第二招被擋時只要立即停止輸入指令便可減低被反擊的機會。





■近身站立重拳（2HITS）→MAXIMA REVENGER

二階堂紅丸（BENIMARU NIKAIDO）



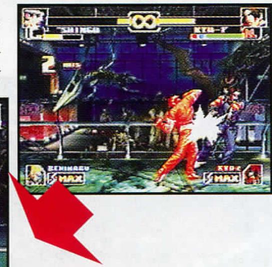
《'99》中紅丸的實力再受到一定的調整，但總算一名強角。通常技方面沒有太大的改變，使用方法和前作差別不大。必殺技則有極大的改變，首先「SUPER稻妻腳」和「紅丸CRLEDA」被刪除，而反動三段蹴變回《'95》般在居合蹴命中後再輸入指令，真空片手駒更被修改至不能令對手倒下。不過並不是完全沒有好消息的，「雷光拳」的威力不但加強了，普通版更可用小技連接。而代替「ELECTRIGER」的「幻影HURRIANCE」只要在COUNTER MODE中SUPER CANCEL便可發揮其實力。

■[COUNTER MODE中]近身站立重腳→雷刃拳→幻影HURRICANE

矢吹真吾（SHINGO YABUKI）

首次加入主角隊的真吾，他的實力同樣受到極大的改動，而隨機出現的CRITICAL HIT（正確來說這系統已刪除）及防禦不能效果全被刪除。至於必殺技方面，荒咬・未完成起動速度大幅減慢，小技連接是不可能了；鬼燒・未完成的起動速度亦慢了，但仍有一定對空能力。而真吾今集學會琴月，和京及八神的不同，第二擊是中段攻擊，加上又可用小技連接，所以頗為「陰濕」。不過要留意銧研依然不能完全擊中蹲下的對手。



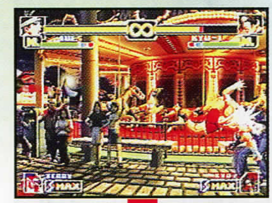


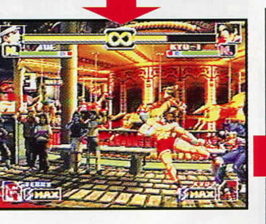


■[COUNTER MODE中] 真吾謹製俺式・銧研（2HIT）→外式・蚷鳳麟

東丈（JOE HIGASHI）

他的通常技有不少改動，所以玩者必須習慣一下。HURRICANE UPPER性能有點改變，輕的出招快收招慢，重的剛好相反，而其他必殺技的性能沒有太大改變。超必殺技方面，SCREW UPPER的出招速度減慢，不過用作削對手體力是不錯的選擇。爆烈HURRICANE TIGER踵性能不變，故此是主力攻擊。新超必殺技史上最強之LOW KICK距離有限，但無敵時間十分長，善加利用會有不俗的效果。



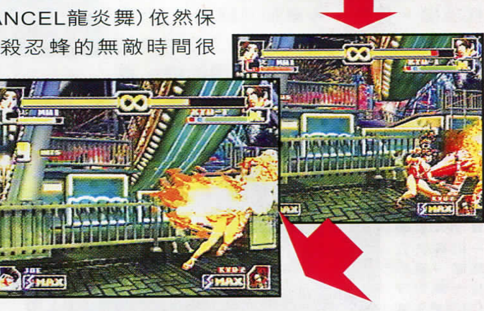




■空中重拳→近身站立重拳→LOW KICK→SLASH KICK

不知火舞（MAI SHIRANUI）

加入餓狼隊的舞雖然沒有了飛翔龍炎陣和白鷺之舞，但整體實力提升了。新追加的空中特殊技浮羽和山櫻桃，令空戰的實力強了不少，而CANCEL通常技使用紅鶴之舞時可在首擊CANCEL必殺技。必殺技方面，追加了小夜千鳥，性能和前作的裡角色分別不大，對空能力和連續效果（可CANCEL龍炎舞）依然保留。MAX版超必殺忍蜂的無敵時間很長，必須好好利用。



■[COUNTER MODE中]蹲下重拳→紅鶴之舞（1HIT）→輕龍炎舞→超必殺忍蜂

餓狼傳説隊 FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

TERRY戰法和以往分別不大，但變更點亦不少。最明顯的改變當然是POWER WAVE變回遠程飛行道具，同時追加了近距離飛行道具ROUND WAVE。RISING TACKLE的指令變回儲系，亦沒有了打擊防禦。POWER CHARGE和POWER DUNK也弱化，後者更是前者的追加攻擊。但新追加兩招突進技POWER DRIVE和POWER SHOOT卻十分好用，是主力武器。



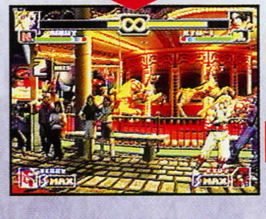


■空中重腳→近身站立重拳（2HITS）→POWER GEYSER（MAX不能近版邊）

ANDY BOGARD

最明顯的改變是飛翔拳的攻擊方法改變，並追加判定大但收招慢的激・飛翔拳，幻影不知火的攻擊模式亦有所改變，幻影不知火・下顎是下段攻擊，可配合中段上顎使用。新超必殺技斬影流星拳是先使出斬影拳再使出飛翔流星拳，好處是被擋的硬直時間較飛翔流星拳短。







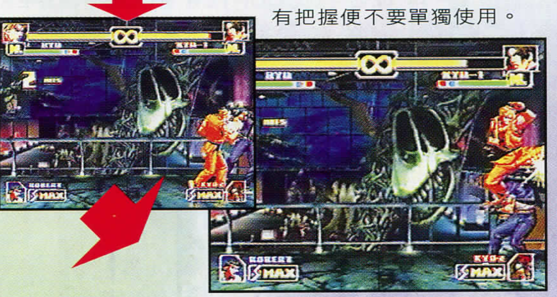
■[版邊專用]空中重腳→近身站立重拳（1HIT）→擊壁背水掌→MAX超裂破彈

龍虎之拳隊 ART OF FIGHTING TEAM

RYO SAKAZAKI

RYO無論通常技以至必殺技也受到大幅改動，如站立輕腳的出招和收招時間加長，令使用上受到很大影響。必殺技方面失去了打擊投「極限流連舞拳」和打擊防禦技「猛虎雷神剛」，換來了加上打擊防禦的「暫烈拳」和中距離打擊技「虎咆疾風拳」，總算有點價值。至於超必殺技方面，「天地霸煌拳」出招慢了，亦不能再令對手暈眩，但COUNTER時的威力非常高。要留意今集所有亂舞技被擋會立即收招，所以沒有把握便不要單獨使用。





■空中重腳→近身站立重拳→飛燕疾風腳

ROBERT GARCIA

今集改動最大的角色，不但必殺技性能大幅改變，連指令也改為儲系，所以戰法亦完全改變。龍擊拳變回遠程飛行道具，特點是收招快，可以放心作連續技或遠距離牽制之用。沒有了龍牙，故此對空便要使用龍斬翔。新必殺技「旋燕連舞腳」擊中對手可以追打，加上被擋後空隙小，絕對可以代替「極限流連舞腳」。至於超必殺技方面，「無影疾風重段腳」被刪除，取而代之的「無影旋風十段腳」雖然沒有無敵時間，但對空能力不俗。







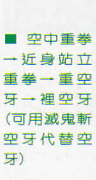
■空中重腳→蹲下重拳→MAX無影旋風十段腳

YURI SAKAZAKI

揉合了前作普通和裡角色的特性，同時不少必殺技受到改動，如「虎煌拳」和「飛燕疾風拳（由里超KNUCKLE）」可按掣儲勁，使技的特性改變。另外，今集加回移動投「百烈耳光」，同時「雷煌拳」變回了空中飛行道具。超必殺技和前作一樣強橫，更加上了前作裡YURI的「滅鬼斬空牙（芯！超UPPER）」，可說如虎添翼。





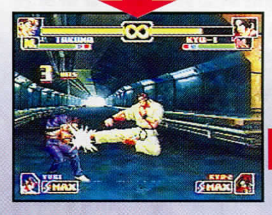


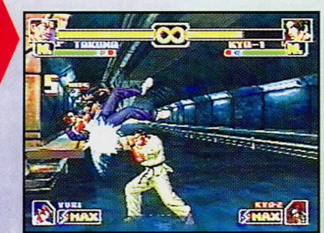
■空中重拳→近身站立重拳→重空牙→裡空牙（可用滅鬼斬空牙代替空牙）

TAKUMA SAKAZAKI

改動明顯比其餘三人少，最明顯的改變是加入可打消飛行道具的「飛車落」和可追打倒下的對手的下段攻擊「桂馬打」。必殺技方面則大同小異，新必殺技「三戰之型」雖可提升攻擊力，但硬直時間太長；「翔亂腳」的判定成立時間慢，所以亦不太好用。值得一提的是「猛虎舞賴岩」被擋時會令對手GUARD CRUSH，但它可在COUNTER MODE中SUPER CANCEL超必殺技，故此可以造出防禦不能的攻擊（但時間要好好掌握）。







■空中重腳→站立重拳→重飛燕疾風腳→輕虎煌拳／暫烈拳

EXTRA STRIKER介紹

SETH

以跳踢出現後如果對手沒有接近或跳踢沒有擊中對手便會停步，然後才走到對手面前來一記上勾拳，對手被擊中便會同時應援及挑撥。另外，對手被擊中時可作追打。



VANESSA

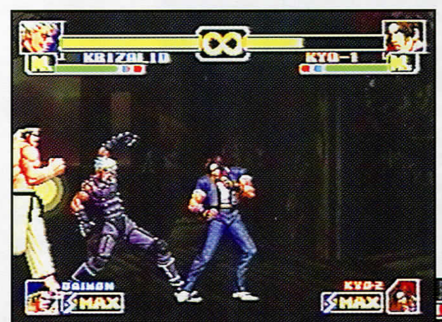
攻擊判定出現得快，連續攻擊中時玩者是可以追擊的，而最後的上勾拳（之前的攻擊擊中時才出現）擊中後會有頗長的時間出招追打。



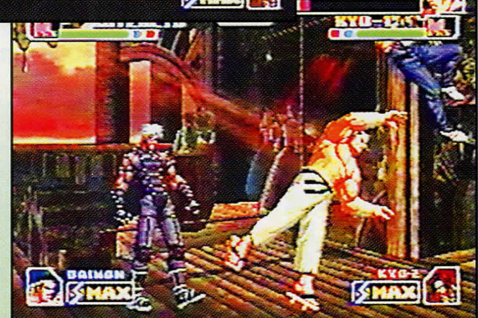


大門五郎

走到對手處用天地返把對手摔倒，若對手是在攻擊範圍外便會應援。由於移動距離短兼且判定出現得慢，所以使用上會有一定難度。雖然擊中後不能追打，但攻擊力算強。







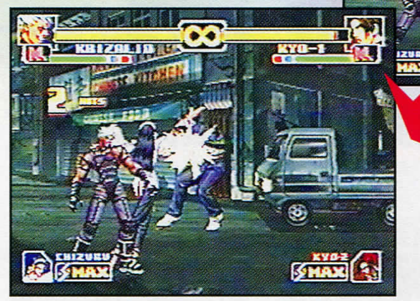
BILLY KANE

開始時的大回旋蹴攻擊判定出現得比較慢，不能打中近距離的對手，故此最好與對手相隔兩三個身位。當最後的旋圓殺棍擊中對手時玩者可作出追打，落空則會應援。



神樂千鶴

以天神之理把對手擊至浮空，落空便會應援。移動距離太短，所以必須在近距離使用，攻擊力不高，所以必須追打。



山崎龍二

先以跳踢出現再使出DRILL，攻擊判定出現得十分快，玩者更可在跳踢擊中上前攻擊。DRILL的攻擊判定大，但擊中後難以作出追打，DRILL後會應援。



麻宮ATHENA SP

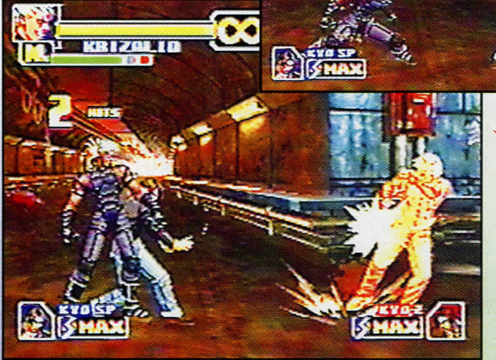
在畫面後方以PHOENIX ARROW出現，落空便會應援。可作先讀對空或下段攻擊。由於攻擊力太低，故此必須在對手被擊飛時追打。



草薙京 SP

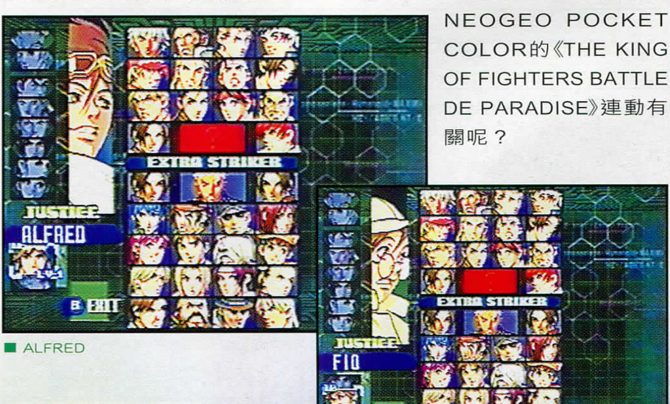
很快的一招，闇拂出招及移動速度奇高，對手被擊中後京更會出一記肘擊，最後便是應援。闇拂或肘擊命中後可追打，唯一要注意的是闇拂是飛行道具，回避並不困難。





RARE STRIKER出現方法

上期情報GUIDE已報導過這遊戲還會有兩名新STRIKER，現在便公開其出現條件。其實並不困難，只要購入全部初期可購買的EXTRA STRIKER他們便會出現讓各位購入(每位2000分)。但是究竟遊戲會否有其他隱藏的STRIKER呢？STRIKER的LEVEL會否和NEOGEO POCKET COLOR的《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》連動有關呢？



■ ALFRED

■ FIO

應援：增加己方人物的POWER GAUGE
挑撥：減少對手的POWER GAUGE

下期待續



TEXT BY：赤目黑龍
鳴謝：瑞華行

WS
製造商：BANPRESTO
發售日期：3月30日 售價：4500日圓
記憶：32M ＋256K SRAM
SLG

攻略第1回

第1話 飛龍乘雲[獸戰機隊基地]

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：自軍全滅

第1話之中，戰鬥地點是在獸戰機隊的基地之上，在開始之時，所存在的機體實在不是一些非常強勁的機體，其中以「超獸機神」最為強橫，然而，因為他要使用「斷空劍」和「斷空砲」也要有一定的才能成功，所以該讓他上前作出主動攻擊。

另一方面，在這場戰鬥之中，主要的機體及戰艦（飛龍要塞）最好是留在基地之上作戰，因為在這裡可以在每個回合（TURN）之中補充20%的HP和EN，所以在這裡作戰是會佔有絕對的優勢。

至於敵人方面，因為以機動戰士為主，所以阼禦能力不是太高，當中以右上角的「老虎改」的戰鬥力最高，而當玩者成功將一小隊的敵方MS消滅之後，在右上角的3部MS便會開始行動。

當然，為了要令主角快一點成長，在這話開始一定要好好的讓主角多點戰鬥！

ならばもと味方から撃たれる
覚悟もできているな…！」

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
斷空我（ダンクーガ）	藤原忍
Ez-8	斯羅（シロー）
密達斯（メタス）	花園麗（ファ）
NT-1	古列斯（クリス）
渣古改（ザク改）	巴烈（バーニィ）

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
老虎改（グフカスタム）	羅列斯（ノリス）	12	5000	4000	1
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	5	4000	2000	1
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	4	4000	2000	1

敵方初期機體(B)

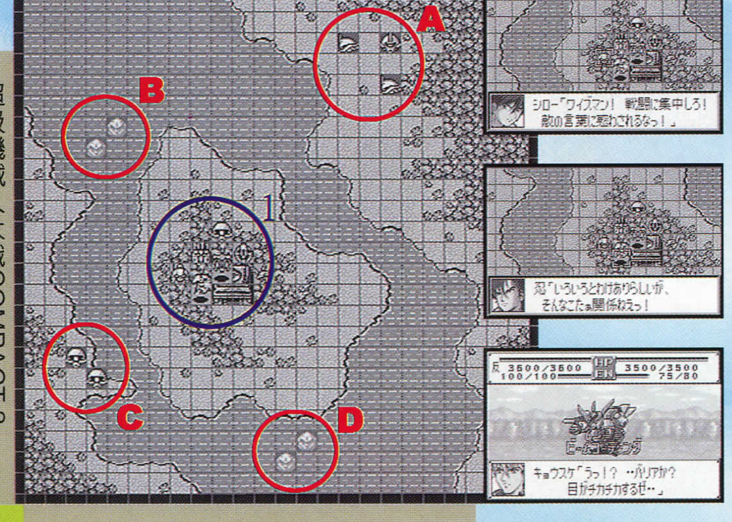
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
戰蟹（ハイ・ゴック）	自護兵（ジオン兵）	5	3600	900	1
戰蟹（ハイ・ゴック）	自護兵（ジオン兵）	4	3600	900	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
渣古改（ザク改）	自護兵（ジオン兵）	4	3600	500	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
戰蟹（ハイ・ゴック）	自護兵（ジオン兵）	4	3600	900	2



第2話 黑鐵之城[光子力研究所]

勝利條件：敵方全滅　失敗條件：自軍全滅

這是「隆巴納隊」為了找尋新的戰力而展開的話數，這次「隆巴納隊」來到光子力研究所，在這裡等候著眾人的便是鐵甲萬能俠和兜甲兒等人，可是，在這裡還敵人的出現。

在這裡出現的敵人全部也是機械獸，所以在防禦力上是比較優勝的，這是玩者要小心注意的，另一點便是在第3回合敵人移動之前，在光子力研究所上方是會有敵方的增援出現，雖然只是4隻敵人，不過他們的戰鬥力和防禦力也不弱的，小心！

還有一點要留心的，便是當修羅男爵的「飛行要塞古路」HP低於5份1時，他便會撤退，要取得足夠的資金便要將他擊殺，大家好好的計計數吧！

ボス「ジャンジャジャ〜ン！
マジンガー軍団さっそうと登場だわさ！」

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
鐵甲萬能俠（マジンガーZ）	兜甲兒
愛美神（アフロダイA）	弓靜文（さやか）
大鐵牛（ボスボロット）	波士（ボス）
自選6機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
飛行要塞古路（飛行要塞クール）	修羅男爵（あしゅら）	12	15000	15000	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械獸加拉達K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	7	4200	1700	2
機械獸積路柏M9（機械獸ジェノバM9）	人工知能	7	4500	2500	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械獸多洛斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	7	5000	1800	2
機械獸加拉達K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	6	4200	1700	1

敵方初期機體(D)

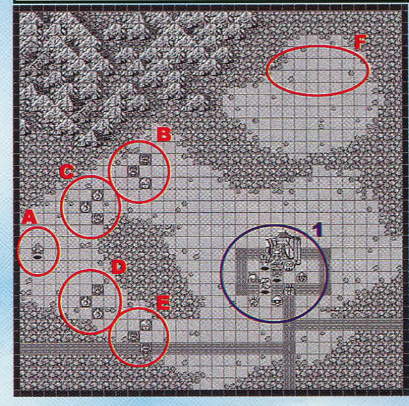
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械獸多洛斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	7	5000	1800	1
機械獸多洛斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	6	5000	1800	1
機械獸加拉達K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	6	4200	1700	1

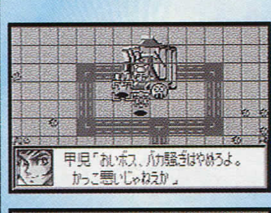
敵方初期機體(E)

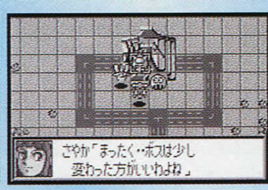
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械獸加拉達K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	7	4200	1700	1
機械獸加拉達K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	6	4200	1700	1
機械獸積路柏M9（機械獸ジェノバM9）	人工知能	7	4500	2500	1

敵方增援機體(F)[第3回合敵PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械獸捷加路（機械獸ズガール）	人工知能	7	4800	2100	3
機械獸捷加路（機械獸ズガール）	人工知能	6	4800	2100	1







第3話 三顆心連成一起[早乙女研究所]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：敵方侵入基地．自軍全滅

其實這話和上一話是差不多的，而唯一的不同便是作戰目的，因為這是在頭5版之中唯一一版是要保護基地的，換而言之，絕對不可以讓敵人進入早乙女研究所。

為了要達到保護基地的任務，最好便是讓所有人也集中在基地之上作戰，不過，在這裡大家要小心一點，便是早乙女研所的範圍其實不是太大，所以沒有多少格是有HP和EN補的。

而另一點要留心的是在戰鬥之中，敵人的防禦力和攻擊力是比上兩話的強，再加上要死守在早乙女研究所，因此很可能會演變成「焗打」的形勢。而最危險是當敵人的增援出現之時，因為機械角鬼的戰鬥力是這版最高的，所以要小心對付啊！

而且在這裡大家一定要相信三一萬能俠的戰鬥力，他可以在這版之中產生非常大的作用，尤其是萬能一號的「GETTA BEAM」，威力驚人！



自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
三一萬能俠[1號](ゲッター1)	流龍馬(リョウ)
自選9機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍．錫1號(メカザウルス．ゼン1号)	7	4900	2000	1	
機械恐龍．錫1號(メカザウルス．ゼン1号)	6	4900	2000	2	

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍．錫2號(メカザウルス．ゼン2号)	7	5500	2500	1	
機械恐龍．錫2號(メカザウルス．ゼン2号)	6	5500	2500	2	

敵方初期機體(C)

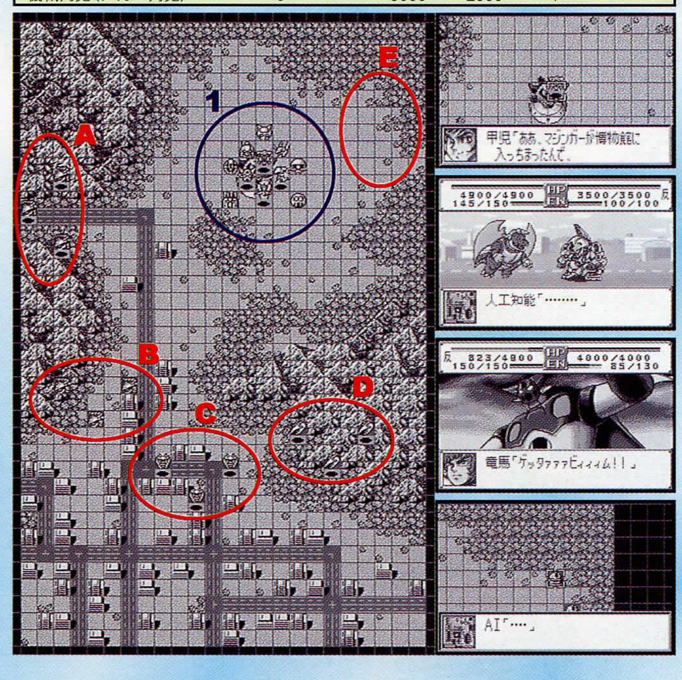
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍．斯古(メカザウルス．シグ)	7	5500	2400	2	
機械恐龍．斯古(メカザウルス．シグ)	6	5500	2400	1	

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍．巴度(メカザウルス．バド)	7	4000	1500	1	
機械恐龍．巴度(メカザウルス．バド)	6	4000	1500	2	

敵方增援機體(E)[第3回合敵PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械角鬼(メカ一角鬼)	7	5600	2000	2	
機械角鬼(メカ一角鬼)	6	5600	2000	1	



第4話 正義之力 FIRE ON[科學要塞研究所]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

在這話之中，大家會見到在下方有一個人工島，大家記得這是甚麼地方嗎？對了！這便是「鐵甲萬能俠2號」的出擊地點，不過，在這時候大家仍有能看到他的出現，因為他會在第3回合才出場。

為了要保護剛出場的「鐵甲萬能俠2號」，所以所有的隊員一定要在一開始之時便向研究所的方向前進，在第3回合，「鐵甲萬能俠2號」和「維納斯」便會在研究所出現，不過，在他們身邊已經有敵人的存在，所以馬上向右上方與其他的隊員合。

雖然只有部機，不過以「鐵甲萬能俠2號」的能力，要對付數量少的敵人是絕對不成問題的。而且在這裡大可以非常放心，因為以鐵甲萬能俠、三一萬能俠，再加上「鐵甲萬能俠2號」，絕對是超強橫的組合，不過要小心EN的消耗，要避免變成沒有EN可以使用。

而在第5回合，敵方的增援便會在研究所的左右兩邊同時出現，他們全是水中用的MS，這時最好可以讓萬能三號出戰，這樣才可以在最快的時間之內將他們消滅。

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選10機	

自軍增援機體(2)[第回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
鐵甲萬能俠2號(グレートマジンガー)	劍鐵也
維納斯(ビューナスA)	炎純(ジュン)

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
戰鬥獸捷卡魯(戰鬥獸ズガール)	人工知能	7	4800	2100	2
戰鬥獸捷卡魯(戰鬥獸ズガール)	人工知能	6	4800	2100	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械獸積路柏M9(機械獸ジェノバM9)	人工知能	7	4500	2500	2
機械獸積路柏M9(機械獸ジェノバM9)	人工知能	6	4500	2500	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍．錫1號(メカザウルス．ゼン1号)	人工知能	7	4900	2000	2
機械恐龍．錫1號(メカザウルス．ゼン1号)	人工知能	6	4900	2000	1

敵方初期機體(D)

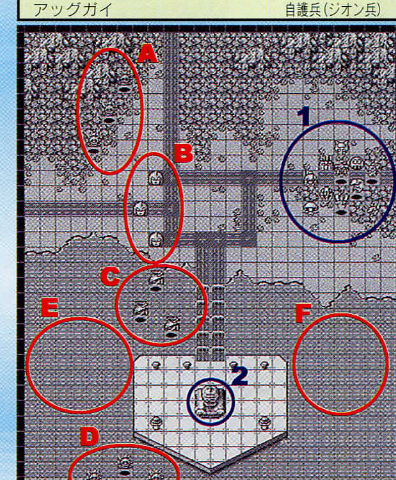
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
戰鬥獸捷卡魯(戰鬥獸ズガール)	人工知能	7	4800	2100	2
戰鬥獸捷卡魯(戰鬥獸ズガール)	人工知能	6	4800	2100	1

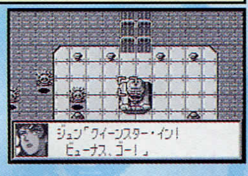
敵方增援機體(E)[第5回合敵PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
戰蟹(ハイ．ゴック)	自護兵(ジオン兵)	7	3600	900	2
戰蟹(ハイ．ゴック)	自護兵(ジオン兵)	6	3600	900	1

敵方增援機體(F)[第5回合敵PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
アッグガイ	自護兵(ジオン兵)	7	3200	1000	2
アッグガイ	自護兵(ジオン兵)	6	3200	1000	1









第5話 正義之姿 巨大的機械人[東京]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

在東京之上突然出現了不明來歷的機械人，所以在飛塞上的眾人便到東京調查一下，而實際上在東京之上真是發生了不尋常的事情，因為在這裡正上演一場非常激烈的戰鬥，至於參與戰鬥的便是「泰坦3」。

由於一早已經料知外星人會入侵地球，所以便有「泰坦3」這合體機械人的出現，而駕駛這機械人的竟然是一群小童。在這場戰鬥之中，大家在戰鬥早段不要以「泰坦3」強行作戰，因為在第3個回合，自軍的增援便會在右下方的位置出現，最佳的作戰方法便是讓「泰坦3」預先到達右下方，和將會出現的同伴會合，這樣便有夠的戰力對抗敵人。

至於敵人方面，雖然是數量比較多，不過，其實亦只有3種機體而已，其中只有由「堡查」所駕駛的「班度古」具有高的戰鬥能力，而其他的亦只是一般貨色而已。而由於敵人不會有任何的增援出現，所以這場戰鬥也不是太難應付吧！

在這話完成之後，大家便要決定派「鐵甲萬能俠」又或是「鐵甲萬能俠2號」上宇宙了，被選的機體便會在這地上編上消失。

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
紳寶3(ザンボット3)	神 勝平

自軍增援機體(2)[第3回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選10機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
班度古(バンドック)	堡查(ブッチャー)	12	25000	13000	1
MEGA BOOST・多蘭西度(メカブースト・ドラシッド)	人工知能	7	5500	2600	2
MEGA BOOST・多蘭西度(メカブースト・ドラシッド)	人工知能	6	5500	2600	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
MEGA BOOST・卡比丹(メカブースト・ガビタン)	人工知能	7	3300	1500	2
MEGA BOOST・卡比丹(メカブースト・ガビタン)	人工知能	6	3300	1500	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
MEGA BOOST・卡比丹(メカブースト・ガビタン)	人工知能	7	3300	1500	2
MEGA BOOST・卡比丹(メカブースト・ガビタン)	人工知能	6	3300	1500	1

敵方初期機體(D)

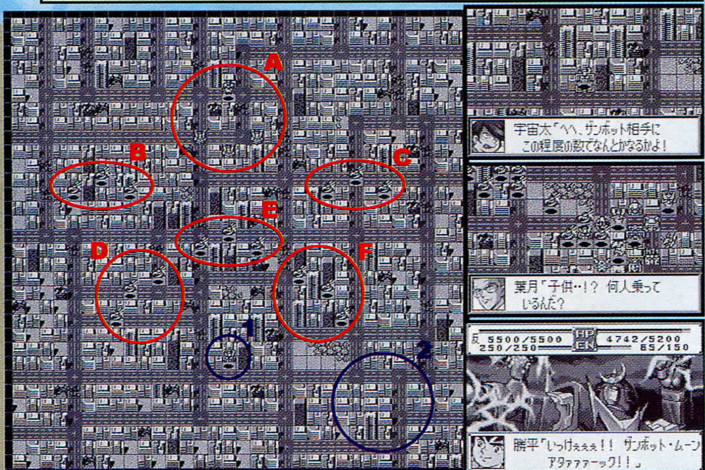
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
MEGA BOOST・卡比丹(メカブースト・ガビタン)	人工知能	7	3300	1500	2
MEGA BOOST・卡比丹(メカブースト・ガビタン)	人工知能	6	3300	1500	1

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
MEGA BOOST・卡比丹(メカブースト・ガビタン)	人工知能	7	3300	1500	2
MEGA BOOST・卡比丹(メカブースト・ガビタン)	人工知能	6	3300	1500	1

敵方初期機體(F)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
MEGA BOOST・卡比丹(メカブースト・ガビタン)	人工知能	7	3300	1500	1
MEGA BOOST・卡比丹(メカブースト・ガビタン)	人工知能	6	3300	1500	2



第6話 在天上飛舞之翼[宇宙科學研究所]

勝利條件：敵方全滅　失敗條件：在太空船升空前基地被敵軍侵入．自軍全滅

這是第SCENE 1中最後的一話了，在這裡，又是一場非常艱苦的戰鬥，首先，在這話之中的任務是分為多個部份的，最先，便是要保護火箭發射基地的安全，因為要到宇宙之中會合布拉度的部隊已經準備就緒，現在便是發射的時候，可是，敵人在這個時候出現，距離發射時間，還差5分鐘……

為了要令火箭成功發射，自軍的部隊要在5分鐘之內死守發射基地，亦即是説，要在5個回合之內力保基地，而且是要在5個回合之內不讓任何敵人進入基地的範圍之內，其實要做到這點，便要將所有的機體放進基地之中了。

在第3回合，在基地右邊會有敵方的第1次增援出現，而敵人便是和紳寶3戰鬥過的「土偶」機械人，雖然他們的戰鬥力不弱，不過，他們是不會給予玩者太大壓力的。當火箭成功發射之後，「班度古」和他的「堡查」便會撤退，而戰鬥好像快要完結……

然而在第6回合開始，戰鬥才真正開始，因為有一艘神秘的宇宙船出現在眾人面前，而在宇宙船旁還有3部古怪的機械人，同一時間，另一批神秘的敵人又出現了，為了要求助神秘宇宙船，眾人便要向左邊進發。

大家要小心，因為宇宙船是「NPC」，他會主動向敵人攻擊，加上不能為他補充HP，所以要在敵人未埋他身之前將敵人消滅。在戰鬥之中，一個神秘的忍者機械人又會加入戰團，他更會和祖所駕駛的「黑獅子」合體，變成「獸魔黑獅子」，令戰鬥力大大提升！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
紳寶3(ザンボット3)	神 勝平
自選8機	

自軍增援機體(2)[第6回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
艾露莎號(エルシャンク)	洛美娜(ロミナ)[NPC]
黑獅子	祖(ジョウ)
爆龍	馬克(マイク)
颪雷鷹	莉莉(レニー)

自軍增援[NPC]機體(3)[第7回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
老虎改(グフカスタム)	羅列斯(ノリス)	14	5000	4000	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	9	4000	2000	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	8	4000	2000	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
アッグガイ	自護兵(ジオン兵)	9	3200	1000	2
戰蟹(ハイ・ゴック)	自護兵(ジオン兵)	9	3600	900	1
戰蟹(ハイ・ゴック)	自護兵(ジオン兵)	8	3600	900	2

敵方初期機體(C)

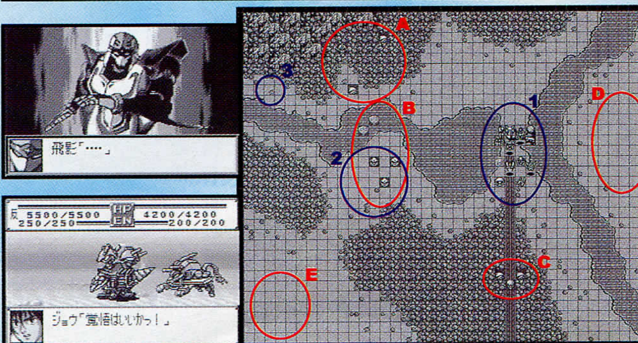
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
瑞沙(ズサ)	自護兵(ジオン兵)	9	5800	1200	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	9	4000	2000	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	8	4000	2000	1

敵方增援機體(D)[第3回合敵PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
班度古(バンドック)	堡查(ブッチャー)	14	25000	13000	1
MEGA BOOST・多蘭西度(メカブースト・ドラシッド)	人工知能	9	5500	2600	3
MEGA BOOST・多蘭西度(メカブースト・ドラシッド)	人工知能	9	5500	2600	1

敵方增援機體(E)[自軍增援現後]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
沙文(シャーマン)	人工知能	9	4500	2000	1
沙文(シャーマン)	人工知能	8	4500	2000	1
班古斯(バンクス)	人工知能	9	6000	2100	1
班古斯(バンクス)	人工知能	8	6000	2100	2



第7話 CROSS FIGHT[東京]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

在宇宙支援部隊離開地球之後，眾人又多了一些新的同伴，他們便是來自太空的洛美娜公主和祖等人，而機體方面，更是多了3部機械人，分別是「黑獅子」、「爆龍」和「鳳雷鷹」，他們也有著相當高的戰鬥力，而這時候，在東京又有神秘的機動兵器在進行破壞，所以眾人又要出動了。

這之的敵人又是來自宇宙的，有敵人出現，又怎會沒有新同伴加入呢！他便是「彈劾王」。不過，在戰鬥初段，便只有自軍的部隊作戰，至於「彈劾王」則要在第2回合才會出現。

這「彈劾王」的戰鬥力實在是非常驚人，如果大家打算讓他一機上前作戰的話，他也是完全不會有任何問題的，問題反而在敵人方面，因為空中戰車所放下的爆彈的殺傷力非常可怕，一般機體被擊中最少也要損失3分之1的HP，非常不化算，最好還是用防禦來接這招。

當布拉狄I被擊後，真正的布拉狄II便會出現，雖然HP是少了，不過戰鬥力依然非常厲害，不過，他有一個非常大的弱點，便是他前面第2格，因為在他的武器之中，便是沒有一種攻擊在第2格的敵人，大家可以在他出現第1個回合之時在「第2格」將他殺死！

至於下方的敵人，其實只是一般的貨色，大家慢慢享用吧！不過大家要小心，因為當「布拉狄II」的HP低於6000之時，他便會撤退，所以大家要計一計數，別讓這「肥羊」逃脫啊！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選11機	

自軍增援機體(2)[第2回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
彈劾王(ダンガイオン)	洛奴(ロール)

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
布拉狄I(ブラッディ I)	基路(ギル)	16	24000	10000	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
空中戰車	人工知能	11	4200	2000	3
空中戰車	人工知能	10	4200	2000	4

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
空中戰車	人工知能	11	4200	2000	5
空中戰車	人工知能	10	4200	2000	2

敵方增援機體(D)[布拉狄I被擊倒後]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
布拉狄II(ブラッディ II)	基路(ギル)	16	18000	6000	1

敵方增援機體(E)[布拉狄I被擊倒後]

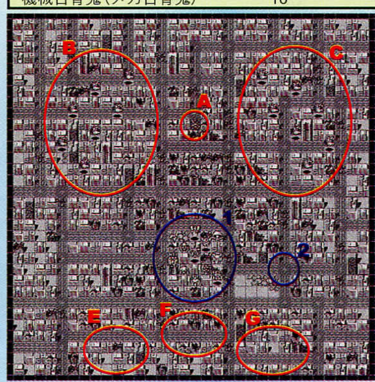
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械角鬼(メカー角鬼)	人工知能	11	5600	2000	2
機械角鬼(メカー角鬼)	人工知能	10	5600	2000	1

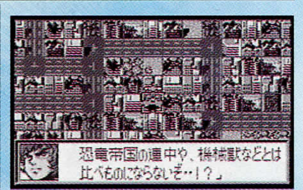
敵方增援機體(F)[布拉狄I被擊倒後]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍・斯古(メカザウルス・シグ)	人工知能	11	5500	2400	1
機械恐龍・斯古(メカザウルス・シグ)	人工知能	10	5500	2400	2

敵方增援機體(G)[布拉狄I被擊倒後]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	11	6200	2200	2	
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	10	5500	2200	1	







第8話 失去了的忍者傳說[伊賀之里]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

得到了彈劾王的加入，令到戰鬥力大大的增強了，而下一個目標便是要找尋真正的忍者——「飛影」，為了要尋找「飛影」，所以眾人便來到伊賀之里，這由地是伊賀的發源地，然而，當洛娜和其餘3人到達之時，突然受到敵人的偷襲，再加上自軍距離他們非常遠，真是有點遠水不能救近火的感覺。

為了要拯救洛美娜等人，部隊之中有比較高移動力的機體也要上前助戰，然而要小心一點，因為敵人的增援會在「B」地點出現，這正好是援助洛美娜等人的必經之路，所以這將會變成一場兩面受敵的戰鬥。

在敵人增援之中，有一人竟是以洛美娜的親衛隊隊長，他便是「依波魯」，他因為不滿公主太信任祖等人，所以憤然離開，萬料不到他現在竟投敵陣，而且由他所帶領的敵軍部隊的戰鬥力是相當的強橫，所以大家要預計在這會有一定的死傷！

這裡既然是忍者的村莊，飛影又怎會不出現呢！在第5回合他便會在右下角出現，他的2回行動和高夕強的戰鬥力將會為玩者打開一條生路，而且，期後他更會和爆龍合體成為「海魔爆龍」，在其攻擊之中，最好用的便是「雷擊」，使用的EN少，不過卻有著非一般的破壞力。

最後，便要提一下有關「依波魯」的事，因為當他所駕駛的「SKELETON」的HP低於6000之時，他便會撤退，要殺他的話便要將一些強勁機體的精神指令(像熱血、幸運、努力、必中等)留待對付他時才使用！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
黑獅子	祖(ジョウ)
爆龍	馬克(マイク)
鳳雷鷹	莉莉(レニー)

自軍初期機體(2)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選9機	

自軍增援[NPC]機體(3)[第5回合自軍PHASE]

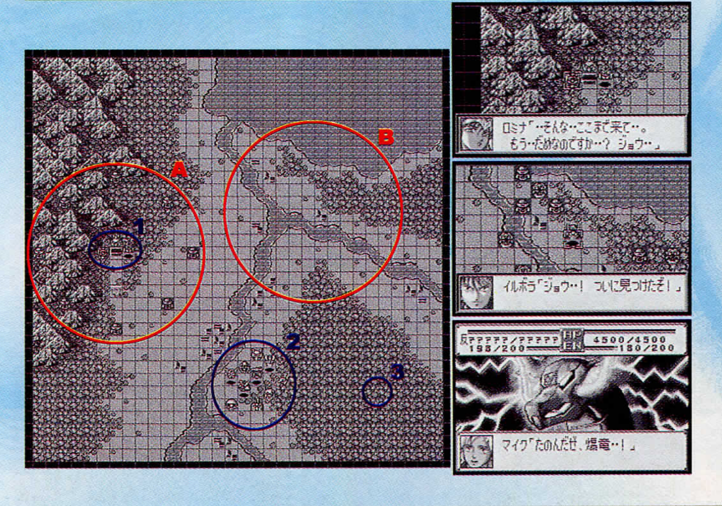
機體	駕駛者
飛影	飛影

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
沙文(シャーマン)	人工知能	11	4900	2000	4
沙文(シャーマン)	人工知能	10	4900	2000	4

敵方增援機體(B)[第3回合敵PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
SKELETON(スケルトン)	依波魯(イルボラ)	16	22000	???	1
班古斯(バンクス)	人工知能	11	6000	2100	3
班古斯(バンクス)	人工知能	10	6000	2100	3
沙文(シャーマン)	人工知能	11	4900	2000	4
沙文(シャーマン)	人工知能	10	4900	2000	2



TEXT：悟空

ETERNAL RING
NEWGAME
CONTINUE
© 2000 From Software, Inc.

完全攻略 第三回（完）

PS2 製造商：FROM SOFTWARE
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：DVD-ROM　記憶：100KB
1P/RPG



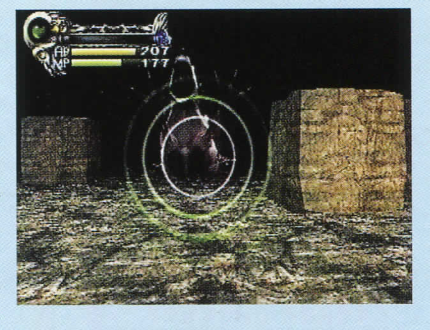
上回提要：

經過大鐘乳洞那長長的道路後，在通道盡頭再次遇到レオ，原來他是打算去找已變了怪物的隊長，他說隊長是因為ETERNAL RING才會變成可怕的怪物，他更說出自己早前曾經遇上一個和主角一樣能利用魔法指環使出魔法的女子，之後便轉身向前方的洞穴走去……

礦山遺跡

向着レオ離開的方向走去會到達下一個攻略地帶礦山遺跡，這個礦山地帶的敵人只有一發現主角便會掉頭走的老鼠和物理攻擊防禦力很弱的魔法師，而整個地帶是由山崖和一些四方型的升降板組成，主角只要利用升降板通過一層層的山崖便可通過這區域，唯一要注意的只有數點，第一是那些發現主角會掉頭走的老鼠，雖說牠們一發現主角便會逃跑，但只要一次攻擊不能置誅死地的話牠有可能向主角發動攻擊，而且攻擊攻帶有毒性，假若主角被擊中的話便會中毒，須要使用道具或魔法指環才可將毒解除，第二是在整個地區內是有一種先前在大鐘乳洞見過的ゴーレム，不過在這裏這怪物是不死的，因為牠是由身後的魔法師所操縱，要將牠消滅便要擒賊先擒王，只要將身後的魔法師解決牠便會被一併被消滅，第三就是那些魔法師，魔法師要留意的地方就是乎他的魔法，他會使出毒氣及爆破魔法，前者是當主角被毒氣魔法球擊中時魔法球會爆開，在一定距離內會充滿毒氣，後者在放出後魔法球會浮在空中不動，當接觸時會產生爆炸，破壞力不弱，而且魔法師一下子會放出多個，在接近攻擊時要注意，只要留意以上數點要通過這個地區根本不是一件難事；當穿過礦山遺跡後便會去到下一個攻略地區製鐵所。





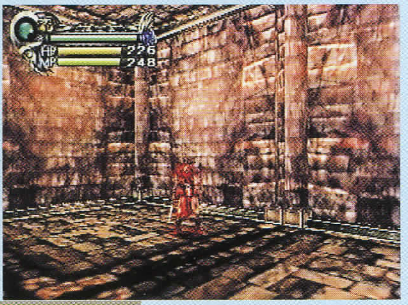
ダレル之戰

在這裏玩家可以取得相信全遊戲只有一粒的「陽光之石」，用它便可以製造首隻光系魔法指環，筆者首選是隨便加上一粒火系的魔法石製造「ヘヴン」，這是屬於光系魔法第一級的魔法指環，雖說是第一級，但它的威力絕不能少覷，它對一些光系屬性不強的怪物有一擊即死的效果，而且這更是打開遊戲內一隱藏迷宮的必須道具。進入製鐵所後首先會遇到兩名魔法師，他們和礦山遺跡內遇到的一樣都會放出毒氣及爆破魔法，對付方法可參照之前的方法便可將他們解決，之後踏上升降機台到達1F，這時會遇到一種新敵人，他是一種手上持有一把短劍的劍客，攻擊力屬中級但攻擊時會一口氣向前斬出三劍，基本上只要被斬中一劍便不能避開其餘兩劍，所以最好以第一級的風系魔法在遠處展開攻擊，但要小心不能走得太過接近，因為他除了會用劍攻擊外也會放出令主角不能使用魔法的魔法攻擊，解決他後再將門前的魔法師擊倒便可走進門內，在右手邊的一扇門因為現時還未有鎖匙之故所以未能打開，進入後先將三隻老鼠解決便可繼續向內前進，在這房間會發現レオ的屍體，先將在他身旁的合成用指環拾起，再調查桌子上的日記後便可離開，現在應先進入右邊的門，因為會有較多寶物，不過進入時有一點要絕對留意，就是敵人的魔法是擁有穿牆能力，所以玩家不要令主角貼牆而行，因為敵人隨時會在房間內隔壁使出魔法攻擊，將所有怪物解決及取走所有寶物後便可向レオ屍體那房間左邊的門前進，通過大門後是一塊升降板，用升降板到達2F，在這裏玩家會看到一個開關台和六個升降板，大家只要依地圖的次序去啟動兩塊升降板便可到達開關台，要注意B升降板必須在A升降板退回原處前啟動才可造出到達開關台的路，將











ETERNAL RING



開關開啟後便會開始播片，片中看到在B1F那處兩個堵塞熔岩流出的閘口會因啟動了機關而打開，內裏的熔岩會沿着軌道流到另一邊的熔岩湖處，到此影片會完結，跟着由開關台向下跳回到1F再在升降板處向下跳到B1F，在熔岩軌道一處會發現可以打開赤之扉的「火之鍵」，用「火之鍵」打開旁邊的赤之扉，進入不久發現遠處有一怪物，看清楚後原來那怪物就是破壞調查隊集落的ダレル隊長，他的模樣比在遊戲開始時的片段中更加醜惡，這又是否因為那ETERNAL RING影響？但不管怎樣，現在站於





主角眼前的已是一隻怪物，將牠消滅是必須做的事，對付牠的方法就是不停使用魔法攻擊，因為ダレル在戰鬥開始時會不斷放出魔法攻擊令主角不能接近牠，就算可以接近牠也會被牠極高的攻擊力嚇怕，所以這次戰鬥憒盡情使用所有攻擊魔法來對付牠，當攻擊了一定時間便能將牠擊倒，在牠被擊倒時在牠身上會跌出一粒「陽光之石」，這可以說是這個迷宮中最寶貴的寶物，取走「陽光之石」後再到旁邊的房間取走能令主角起死回生的魔法指環，之後便可繼續前方的路，但這之前應先回到遊戲開始時曾經攻略過的水之神殿，還記得在神殿內有數扇赤之扉嗎？當時因為沒有可以打開這門的鎖匙唯有放棄，但現在「火之鍵」既然已經在手，便先回神殿去看看會否有甚麼寶物可以得到。在水之神殿內共有三扇赤之扉，三扇門後的房間都會得到一件道具，其中可以令主角的HP和MP完全回復的「龍之鱗」是必取之物，將所有寶物都取得後便可離開繼續之前未完的旅程，在這之前最好先到樹之集落去整頓一下身上的裝備，如果魔法石的數量多的話應換取多些回復HP和MP的道具；準備好一切後便可起程到下一個攻略地帶「熔岩之間」。





火龍之追擊

再次經過礦山遺跡和製鐵所去到熔岩之間，在這裏玩者會遇到四種全新面貌的敵人，第一種是攻擊力非常高的ファイアジャイアント，在遠距離時會向主角放出龍捲風的魔法，近距離時會施以一擊必殺的攻擊，對付他的方法可以利用混亂魔法令他暫時混亂後再乘勢向他攻擊，第二種是一種漂浮在空中及不斷放出毒氣的怪物，因為牠不斷放出毒氣所以要小心接近，當攻擊三四次後牠便會準備自己爆炸，這時要盡量走遠一點，因為牠在臨近爆炸前會衝向主角那方，所以應在牠爆炸前盡量遠離，第三種和第四種可以說是同出一體，因為前者是一種只會附在地上不會攻擊的啫喱狀怪物，另一種外表像火鳳凰的怪物則是由這種啫喱狀的怪物所繁殖出來，正所謂擒賊先擒王，只要將那啫喱怪物消滅火鳳凰亦會相對消失，最有效的攻擊方法就是用水系的攻擊魔法。這個熔岩之間不算太難應付，只是某些回復道具的存放位置不太顯眼，要非常留心才會發現得到，另外在整個地帶中玩者會遇到一些門，這些門是須要用魔法向其攻擊才會打開，但不是隨便向着門放出魔法便可，一定要向着門的中心點施放魔法門才會打開，當去隨地圖上的A點時便會出現EVENT，主角會遇到一名同樣因為ETERNAL RING才會被變成怪物的人，在他口中會知道更多關於ETERNAL RING和不歸之島的事，在他説話期間，地面突然產生震動，之後一條巨大的火龍出現在旁邊的熔岩河內，牠突然向着主角噴出熊熊烈火，幸好主角一個閃身便避開了攻擊，可憐在身邊的怪物卻因閃避不及白白損失了性命，火龍一擊不能得手，便準備第二次攻擊，這時EVENT已過主角亦再受控制，現在首先要做的便是避過火龍的攻擊，只要向左邊的通道一直走去便可避開火龍的攻擊，要留意的是火龍的火燄攻擊是有穿牆能力的，所以一起步走是絕不能停下來，當走到地圖上的B點時便會再次發生EVENT，主角會在那處遇到一名女子，她向主角説了數句話後身旁的熔岩湖再次出現異樣，原來火龍已經追到這裏來，就當火龍準備攻擊之時，女子竟開口叫火龍不要攻擊，相信這條火龍必是這女子飼養，説罷他更在主角身邊使用了一種保護魔法令主角四周都出現一個防護網，這時女子便叫火龍再次向主角噴出火炎，因為有防護網的保護主角未致被燒死，但卻被火炎的衝擊力吹離這個熔岩之間……





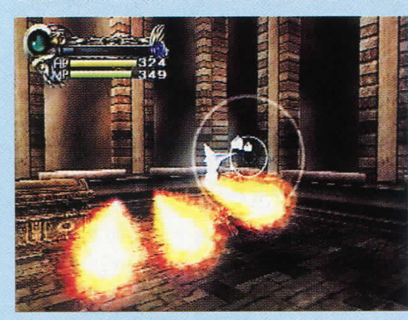






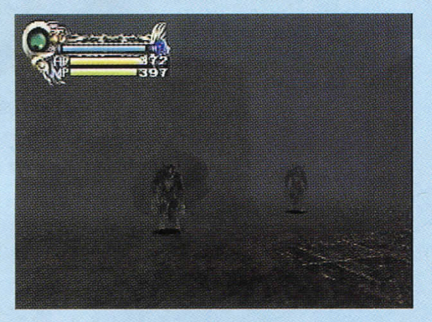
魔法實驗場

轉眼間主角便因為火龍的「幫助」去到另一處地方，而這裏亦是遊戲另一個攻略地帶「魔法實驗場」。這處的怪物數目不多，每間房間都只會有一或兩隻怪物看守，而敵人種類會有三種，其中兩種就是曾經遇過的老鼠和劍客，第三種是一種外表像土人的敵人，距離較遠時他會左右兩邊跳動再放出一或三個火球魔法，距離較近是會以迴旋踢作主要攻擊，對付他只要用一些有範圍性的魔法便可將他消滅，另外在整個場地中玩家都會發現四個不同顏色的傳送台，這些其實是進入最後迷宮的主要關鍵，只要玩家依照四個傳送點的顏色放上顏色相同的鎖匙便會出現一條通往與最後頭目決戰的路，不過現時身上只有水之鍵和火之鍵，還欠風之鍵和土之鍵，所以現在要做的就是齊集四條封印之鍵，將整個魔法實驗場所有房間的寶物都取得後便可向另一個攻略地方廢墟前進，不過在進入廢墟之前主角須要先要進行一場頭目戰，今次的頭目是一隻巨大雀鳥，但牠身體雖然巨大，但是卻非常之容易對付，玩家只要不斷圍繞着牠以轉圈再配合魔法攻擊，不消一會便可將牠解決，在巨鳥死後可以得到一粒闇屬性的「靜寂之石」，可以用作製造闇系魔法的攻擊指環。消滅巨鳥後繼續向前走便會來到廢墟，這個廢墟因為只是一個中途點，寶物亦只有三數件，所以筆者亦不多作介紹，唯一要小心的就事一種在遊戲篇段曾經見過的人狼怪物，在這裏遇到的人狼比之前見過的要強得多，如不想與牠周旋的話可以使用光系第一級魔法一擊將牠打倒，另外就是要注意一種外表像狼狗的怪物當牠發現主角後便會在遠處不斷發放火炎攻擊，而且更可穿牆而過，所以不要貼牆而行令怪物隔牆攻擊。走過廢墟後便會來到圖書館，在入口發現有一人坐在地上，看真一點原來亦是一個同樣因為ETERNAL RING而變成怪物的人，這人向主角說出自己的身世，他原是生於一個叫蘇路西亞的魔法地方，但因出生時沒有任何魔法能力令他感到相當苦惱，之後他變節成為其他國家的人，之後更提出向蘇路西亞侵略的提議，不過最後始終失敗，現在自己已命不久已，唯有叫主角盡快去找與主角有血緣關係的ライラ。這個圖書館分左右兩部份，兩邊同樣都有兩層，第一層左右兩邊都有三個惡魔石像，將它們消滅後便可到上一層的圖書館，這裏會出現兩種敵人，一種昤體積非常細小的精靈，另一種是曾在大鐘乳洞見過的魔法師，邊走邊將他們收拾後會去到一個裝有機關制的房間，將兩邊的機關制都開啟後回到起點的地方在中心點會看到出現一塊升降板，便可直達下一層，沿路前進會去到一間風車小屋前，進入後便會見到ライラ，這時她便向主角說出所有ETERNAL RING的事，原來這個不歸之島魔法民族艾路西亞的聚居地，一天族中的魔法師想用自己的力量去創作出一具一不死的生命體，經過多次的試驗後終於造出一個稱為賀姆古魯斯的生命體，不過這個生命體卻獨欠了一顆心，他沒有人的感就算在城中四處破壞他也覺得只是一件很普通的事，所有魔法師為了所有人的安全便將將他封閉在沒有時間、空間的地方，而這地方便是一隻叫做ETERNAL RING的指環，可惜多年來所有人都以為ETERNAL RING是一隻擁有永生力量的指環，之後魔法師留下了部份族人在不歸之島看守這隻ETERNAL RING，其他族人則到大陸居住，便是現在的蘇路西亞族，當年的慘劇因為時間而漸漸被人所忘記，直到多年前族人受到其他國家的攻擊才逃回不歸之島，及後他們以為ETERNAL RING是封印了一位救世主，便將阻止他們打開解開ETERNAL RING封印族人便遭到殺害，再次被釋放出來賀姆古魯斯將蘇路西亞的族人全都變成巨龍，令他們有力量將敵人消滅，為了將賀姆古魯斯再次封印在指環之內，沒被殺害蘇路西亞族人犧牲自己的伍命去修復ETERNAL RING，但是以他們的力量並不足夠將指環的封印完全回

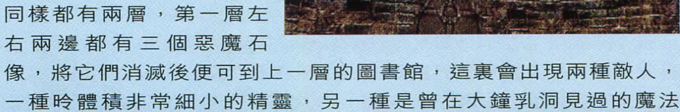




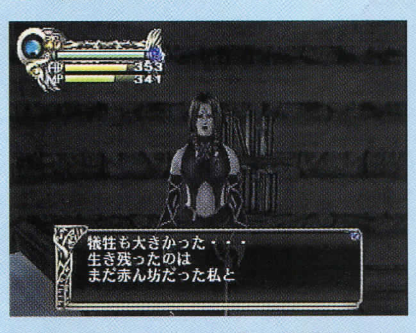






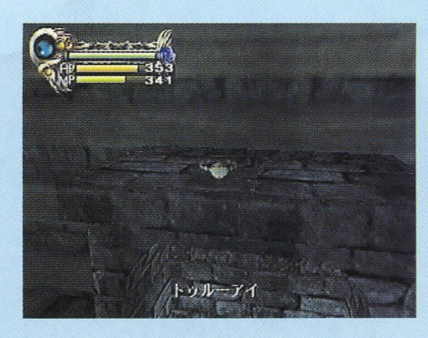










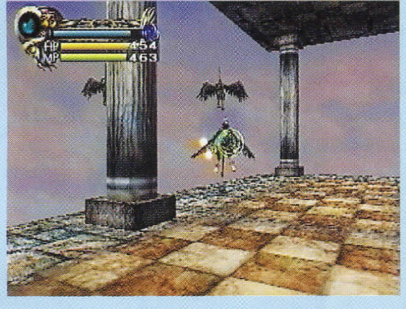


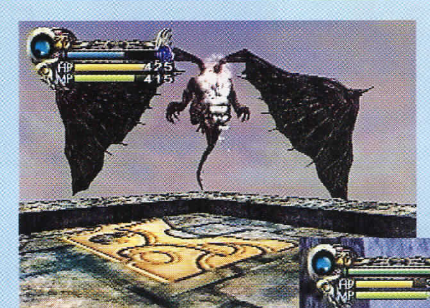
復，到了現在仍然生還的蘇路西亞族人便只餘下拉娜和她的母親二人。終於知道整件事件的真相，主角便決心要幫助他們將ETERNAL RING修復，就在這時四周突然出現強烈的震動，之後ライラ便走了出去，主角便可四處活動，先翻開書桌上的信件，知道ライラ須要給予賀姆古魯斯一顆真正的心，另外在火爐頂亦找到一枚魔法指環指環，這魔法指環可以看到一些平常看不見的寶物。在小屋旁邊有一個可以將主角傳送回廢棄場的魔法陣，如果各位認為有須要的話可以先回廢棄場到樹之集落再整頓身上的裝備。

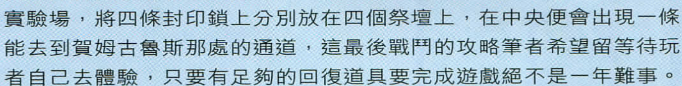
地底湖

走出風車小屋會看到前方因為之前的地震而出現了一入口，進入後會來到地底湖，一直向前行在盡頭處會再次遇到水之神殿的水龍，他的實正身份原來是蘇路西亞族長，他說ライラ已經去了賀姆古魯斯那處準備去給他一顆真正的心，水龍更說要到賀姆古魯斯那處便必先得集齊四色鎖匙，但是現在手上只有水和火之鍵，所以當務之急便是集齊四條封印之鍵。繼續向前走會去到嵐之塔，這個嵐之塔的結構非常簡單，玩家只須要一向上走便可。所有敵人也可不理，這裏所有敵人都會飛，要用魔法攻擊才可將他們收拾，因為敵人大部份都是屬於風屬性，玩家便須使用一些土屬性的魔法，只要不理會任何敵人不用多久便能走到塔頂，在塔頂會遇到飛龍，只要將牠打倒便可取得風之鍵，這條飛龍必須要用魔法才可向牠攻擊，牠的攻擊方法有兩種，一種是從口中放出龍捲風攻擊主角，另一種就是拍動翅膀將主角吹落塔，戰鬥方法就是先看清飛龍會在那一處出現便立即衝到那邊用魔法攻擊，只要攻擊一段時間便可將飛龍打倒，而風之鍵亦會隨後出現。取得風之鍵後便回到塔的最底層，底層有兩扇綠色和黃色的門，用風之鍵打開綠色的門便能去到大冰原，在入口旁邊會遇到一隻人狼，牠原本是亞魯丹軍的弓箭隊隊長，因他與大冰原盡頭的龍是朋友的關係而得以在此嚴寒地區生存，土之鍵就在大冰原的最盡頭，只要一直向前走必可找到，當找齊四條鎖匙後便可回到魔法實驗場，將四條封印鎖上分別放在四個祭壇上，在中央便會出現一條能去到賀姆古魯斯那處的通道，這最後戰鬥的攻略筆者希望留等待玩者自己去體驗，只要有足夠的回復道具要完成遊戲絕不是一年難事。













《完》

特別迷宮

集齊四條封印之鍵後只要將賀姆古魯斯打倒遊戲便會完結，但在這之前玩者可以先到一個地方去尋寶，在那裏玩家可以找到很多在正常遊戲中不能找到的重要道具，不過在此先提醒大家，那處的怪物可以肯定是整個遊戲中最強的，大家要有心理準備才好進入，這個迷宮的位置就是在遊戲開始時的海邊，大家在回到海邊後沿左邊走便會發現一個山洞，山洞內的便是那個最後迷宮，不過入口是被一魔法門阻隔，要將這門打開便必須要有光或闇系的魔法指環才可將門打開，即是最快也要到將ダレル打倒取得「陽光之石」去製作光系指環才可將門打開；整個迷宮共有四層，每層都有不同的怪物，當然是一層比一層強，不過寶物亦會一層比一層珍貴，能否將所有寶物都取到手便要看玩家的本事了。

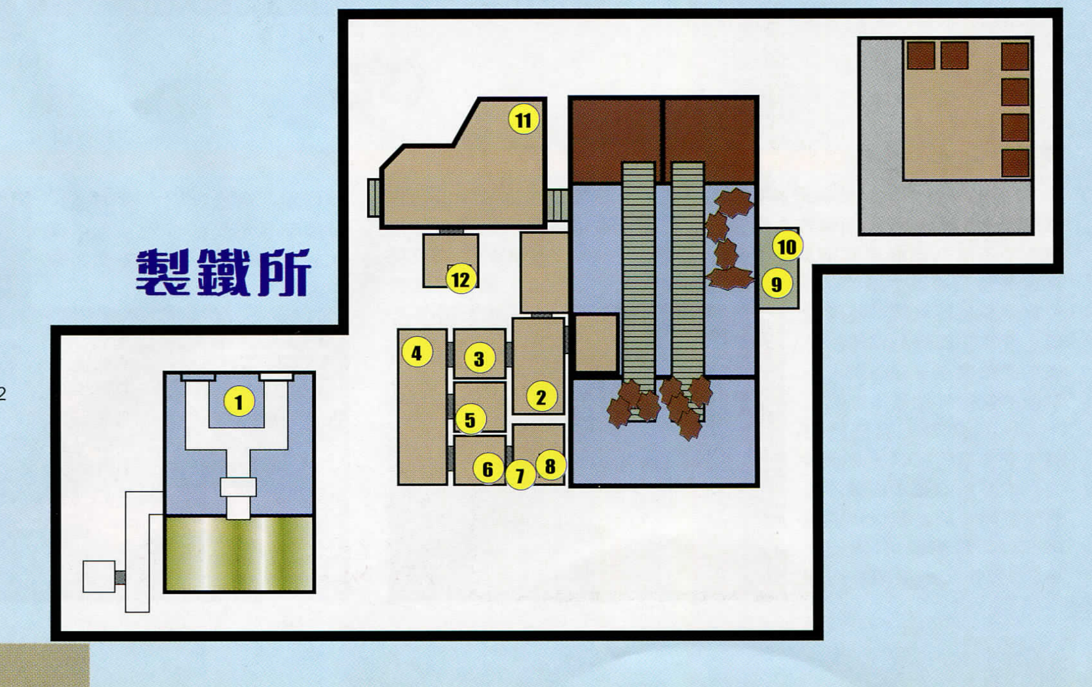




礦山遺跡

1フレイムラットX2
2フレイムラット
3ウイッチX2
4フレイムラットX2
5黄金草X2
6リングオブマジック
7リングオブマジック
8ウイッチ/ゴーレム/フレイムラット
9黄金草X2
10フレイムラットX2
11魔力之石X 4
12ウイッチX2
13リングオブマジック
14ウイッチ
15ウイッチX2
16フレイムラットX3
17ウイッチX2

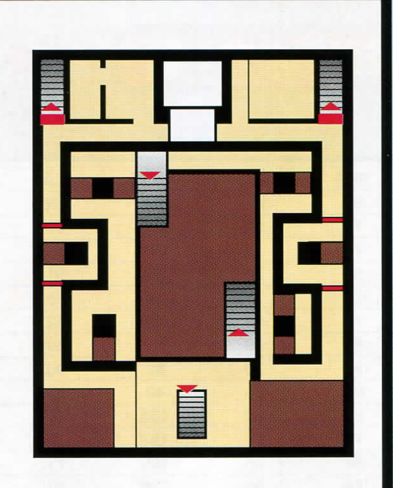
製鐵所

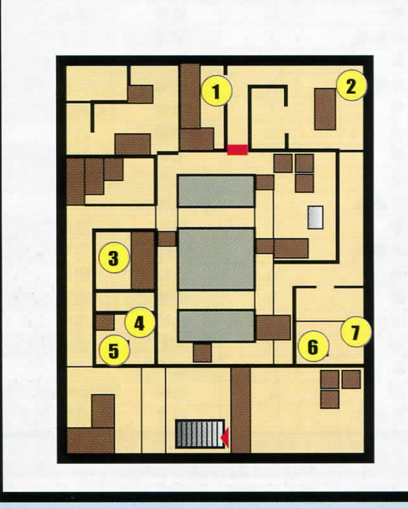


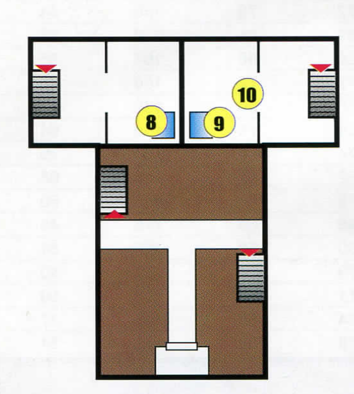
1ウイッチX2
2リングオブマジック
3ウイッチX2
4バーザーカーウィッチ
5フレイムラット／ウイッチX2
6フレイムラットX3
7バーザーカーウィッチX2
8リングオブマジック
9リングオブマジック
10ゴーレム
11リングオブマジック
12アンプリファ

1シェルハットX3
2シェルハットX3/サハギン
3クラウンハット
4サハギン
5龍之鱗
6火炎之石
7シェルハットX2/クラウンハットX3
8滝の石
9魔力の石
10サハギン

水之神殿



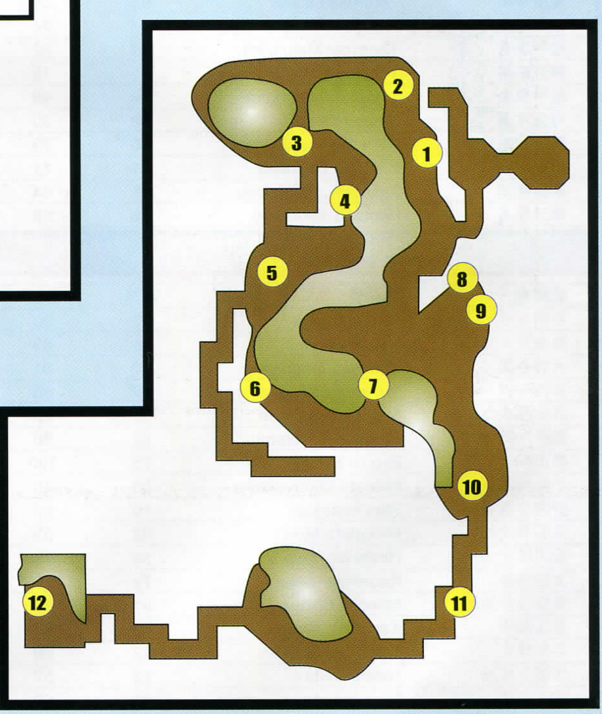


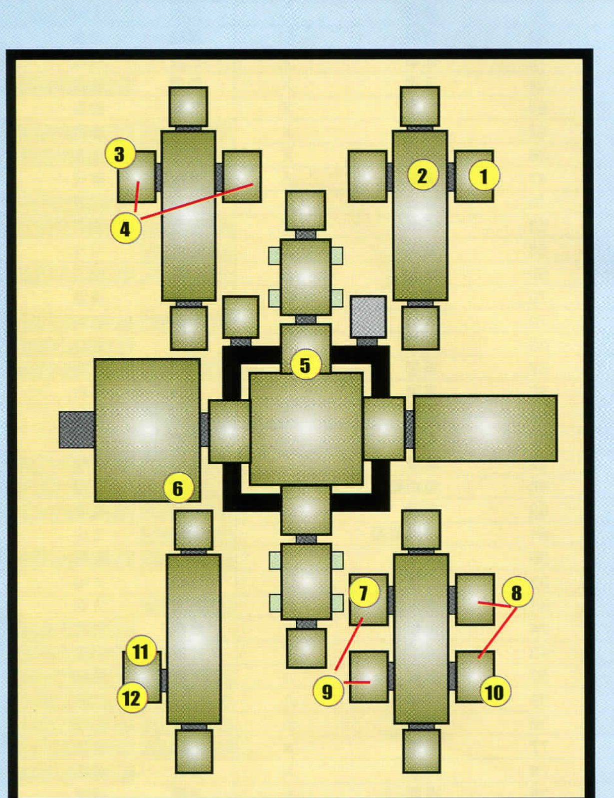


1魔力の結晶
2ファイアジャイアントX2
3ファイアジャイアント/バルーンクラウド
4魔力の結晶
5ファイアジャイアント/バルーンクラウドX3
6魔力の結晶
7フェニックス
8リングオブマジック
9バルーンクラウドX5
10ファイアジャイアント
11バルーンクラウド
12リングオブマジック

熔岩之間







1リングオブマジック
2キマイラ
3魔力の宝石
4ノスフェラトゥ
5リングオブマジック
6リングオブマジック
7リングオブマジック
8フレイムラット
9フレイムラット
10龍之轉生卵
11バーサーカー
12サクリファイス

魔法實驗場

TEXT:MARKS

決戰
KESSEN

東西軍武將能力一覽

PS2
製造商：KOEI
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：DVD-ROM　記憶：216KB
SLG／MEM／1P

東　軍

武將名	羅馬音	戰鬥	知謀	魅力	大局眼	名聲	擅長戰法	適合一討騎	特殊戰術	
德川家康	Ieyasu Tokugawa	80	92	100	240	100	退卻	X	鐵砲	大砲
本多忠勝	Tadakatu Honda	88	74	89	215	80	突破	X	騎鐵	三段
井伊直政	Naomasa Ii	82	78	79	187	66	追擊	○	鐵砲	槍衾
福島正則	Masanori Fukusima	90	51	74	195	81	突破	○	鐵砲	槍衾
細川忠興	Tadaoki Hosokawa	71	78	73	185	68	突破	△	鐵砲	弓攻
山內一豐	Kazutoyo Yamanouti	53	72	51	122	42	退卻	X	三段	大砲
加藤嘉明	Yosiakira Katou	77	56	58	177	62	遠距離戰	X	三段	騎射
德川秀忠	Hidetada Tokugawa	40	82	20	82	90	退卻	X	鐵砲	弓攻
本多正信	Masanobu Honda	30	96	30	40	39	退卻	X	鐵砲	弓攻
酒井家次	Ietugu Sakai	58	58	62	132	49	追擊	X	鐵砲	弓攻
榊原康政	Yasumasa Sakakibara	85	70	69	197	73	追擊	○	三段	弓攻
黑田長政	Nagamasa Kuroda	73	84	75	180	71	遠距離戰	X	三段	弓攻
加藤清正	Kiyomasa Katou	87	74	84	226	82	突破	○	槍衾	騎突
伊達政宗	Masamune Date	78	94	92	235	85	遠距離戰	X	騎鐵	三段
藤堂高虎	Takatora Toudou	65	88	60	180	69	追擊	X	鐵砲	大砲
片倉小十郎	Kozyuurou Kataura	76	72	79	180	44	遠距離戰	X	騎鐵	三段
最上義光	Yosiaki Mogami	68	89	55	210	76	追擊	X	鐵砲	騎突
本多忠朝	Tadatomo Honda	70	55	66	167	55	突破	△	騎鐵	三段
井伊直孝	Naotaka Ii	64	77	72	180	48	追擊	X	鐵砲	槍衾
榊原康勝	Yasukatu Sakakibara	67	60	59	182	41	追擊	X	三段	弓攻
池田輝政	Terumasa Ikeda	63	69	71	160	64	遠距離戰	△	鐵砲	弓攻
結城秀康	Hideyasu Yuuki	77	54	75	190	75	追擊	○	鐵砲	騎突
松平忠吉	Tadayosi Matudaira	59	62	67	165	65	遠距離戰	X	三段	弓攻
榊野幸長	Yosinaga Asano	71	75	76	155	60	突破	△	三段	騎射
松平忠直	Tadanao Matudaira	74	48	63	175	45	突破	△	鐵砲	騎突
可兒才藏	Saizou Kani	89	30	52	85	54	突破	○	鐵砲	弓攻
前田利常	Tositune Maeda	56	79	78	202	40	退卻	X	三段	槍衾
田中吉政	Yosimasa Tanaka	61	71	65	147	59	追擊	△	鐵砲	弓攻
京極高知	Takatomo Kyougoku	46	64	56	107	37	退卻	X	鐵砲	弓攻
寺沢廣高	Hirotaka Terasawa	48	68	53	125	34	遠距離戰	X	弓攻	騎射

西　軍

武將名	羅馬音	戰鬥	知謀	魅力	大局眼	名聲	擅長戰法	適合一討騎	特殊戰術	
石田三成	Mitunari Isida	60	90	50	137	98	退卻	○	三段	大砲
島左近	Sakon Sima	94	83	88	217	83	突破	○	鐵砲	槍衾
大谷吉繼	Yositugu Ootani	79	81	86	200	72	追擊	X	三段	弓攻
真田幸村	Yukimura Sanada	98	85	98	245	94	突破	X	騎鐵	槍衾
真田昌幸	Masayuki Sanada	75	98	85	232	84	追擊	X	三段	槍衾
豐臣秀賴	Hideyori Toyotomi	42	50	80	152	92	退卻	X	弓攻	槍衾
黑田如水	Zyosui Kuroda	75	100	90	230	96	退卻	X	三段	槍衾
小早川秀秋	Hideaki Kobayakawa	50	40	48	125	47	追擊	△	弓攻	離脱
安國寺惠瓊	Ekei Ankokuzi	10	80	10	35	46	退卻	△	鐵砲	弓攻
毛利秀元	Hidemoto Mouri	62	53	61	170	53	追擊	X	弓攻	槍衾
吉川廣家	Hiroie Kikkawa	55	79	57	185	58	退卻	X	鐵砲	弓攻
上杉景勝	Kagekatu Uesugi	79	76	94	212	89	追擊	X	鐵砲	槍衾
長宗我部盛親	Moritika Chousokabe	81	52	77	172	70	退卻	○	鐵砲	槍衾
直江兼續	Kanetugu Naoe	78	86	82	205	79	突破	○	弓攻	槍衾
毛利輝元	Terumoto Mouri	52	59	78	150	88	退卻	X	鐵砲	弓攻
宇喜多秀家	Hideie Ukita	73	57	77	182	87	退卻	△	鐵砲	弓攻
明石全登	Teruzumi Akasi	83	66	71	182	56	突破	○	三段	弓攻
小西行長	Yukinaga Konisi	54	77	68	170	67	退卻	△	三段	騎射
蒲生鄉舍	Satoie Gamou	84	63	70	127	57	突破	○	鐵砲	大砲
木村重成	Sigenari Kimura	70	42	74	125	32	突破	△	騎鐵	大砲
島津義弘	Yosihiro Simazu	96	76	96	237	86	遠距離戰	X	騎鐵	三段
後藤又兵衛	Matabee Gotou	86	65	83	170	63	突破	○	三段	槍衾
島津豐久	Toyohisa simazu	72	61	72	162	61	遠距離戰	△	騎鐵	三段
前田慶次	keizi Maeda	100	20	70	157	50	突破	○	騎突	離脱
毛利勝永	Katunaga Mouri	76	73	73	130	33	追擊	○	鐵砲	大砲
塙團右衛門	Danemon Ban	72	10	64	57	51	遠距離戰	△	三段	大砲
佐竹義宣	Yosinobu Satake	66	70	81	192	74	追擊	X	鐵砲	弓攻
長束正家	Masaie Natuka	20	73	46	52	43	退卻	X	三段	弓攻
松野重元	Sigemomto Matuno	69	44	54	62	52	突破	△	弓攻	槍衾
大野治長	Harunaga Oono	44	67	44	62	38	退卻	△	弓攻	大砲
大野治房	Harufusa Oono	57	46	42	122	36	突破	△	三段	弓攻
鍋島直茂	Naosige Nabesima	74	87	76	207	77	追擊	X	三段	槍衾
立花宗茂	Munesige Tatibana	92	76	87	222	78	追擊	X	槍衾	騎突
小川祐忠	Suketada Ogawa	51	71	40	42	35	退卻	△	三段	弓攻

				杭	關	水	播	瀨	大	上	富	箱	江	關(1)	關(2)	關(3)
槍衾	鼓舞	女忍者	激勵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
騎突	機動	豪腕	—	○	○	○	○	X	X	X	○	○	○	X	○	○
騎突	機動	豪腕	—	○	○	X	○	X	X	X	○	○	X	X	X	○
騎突	鼓舞	豪腕	—	△	○	○	○	X	○	X	○	X	○	○	○	○
騎射	機動	孔雀	—	X	○	X	○	X	○	X	○	X	○	○	○	○
離脫	機動	鼓舞	—	X	△	X	○	X	X	X	X	X	X	X	X	X
騎突	機動	疾風	—	X	○	X	○	X	○	X	○	X	X	○	○	○
大砲	離脫	鼓舞	—	X	X	X	○	△	○	○	○	X	○	○	○	○
離脫	機動	鼓舞	—	X	X	X	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○
槍衾	機動	豪腕	—	X	○	X	X	△	○	X	X	○	○	○	X	○
槍衾	離脫	豪腕	—	X	X	X	○	X	X	○	○	○	○	X	○	○
離脫	機動	孔雀	—	X	○	X	○	X	○	X	○	X	○	○	○	○
鼓舞	疾風	豪腕	—	X	X	X	○	X	X	X	○	X	○	X	○	X
騎射	騎突	孔雀	—	X	X	X	X	X	○	X	X	X	○	○	○	○
騎射	騎突	離脫	—	X	○	X	○	○	○	○	○	X	X	○	○	○
騎射	騎突	孔雀	—	X	X	X	X	X	○	X	X	X	○	○	○	○
離脫	鼓舞	豪腕	—	X	X	X	X	X	X	X	X	X	○	X	○	○
騎突	機動	豪腕	—	X	X	X	X	△	○	X	X	X	X	○	X	X
騎突	機動	豪腕	—	X	X	X	X	△	○	X	X	X	○	○	○	X
槍衾	離脫	豪腕	—	X	X	X	X	△	○	X	X	X	X	○	X	X
大砲	騎突	機動	—	X	△	X	○	X	X	X	X	X	X	X	X	X
離脫	孔雀	豪腕	—	X	X	X	X	X	X	X	△	△	X	X	X	X
騎射	鼓舞	孔雀	—	X	○	X	X	X	X	X	△	△	○	X	○	○
騎突	機動	疾風	—	X	△	X	○	X	X	X	○	X	○	X	○	○
機動	孔雀	豪腕	—	X	X	X	X	X	○	X	X	X	X	○	X	X
槍衾	騎突	豪腕	—	X	○	○	○	X	X	X	○	X	X	X	X	X
騎突	鼓舞	孔雀	—	X	X	X	X	X	○	X	X	X	X	○	X	X
大砲	槍衾	離脫	—	X	○	○	○	X	X	X	○	X	X	X	X	○
離脫	機動	鼓舞	—	X	○	X	○	X	X	X	X	X	X	X	X	X
離脫	機動	孔雀	—	X	○	X	○	X	○	X	X	X	X	○	X	○

				杭	關	水	播	瀨	大	上	富	箱	江	關(1)	關(2)	關(3)
槍衾	鼓舞	激勵	—	○	○	○	X	X	X	○	○	○	○	X	X	X
騎突	離脫	豪腕	—	○	○	○	○	X	X	○	○	○	○	X	○	○
大砲	槍衾	機動	—	X	○	X	X	X	X	X	○	○	○	X	○	X
騎突	女忍者	激勵	—	X	X	X	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
離脫	機動	鼓舞	—	X	X	X	X	X	X	○	○	X	X	X	X	X
鼓舞	豪腕	—	—	X	X	X	X	X	△	X	X	X	X	X	X	X
疾風	激勵	—	—	X	X	X	○	X	X	X	○	X	X	X	X	X
機動	鼓舞	疾風	—	X	○	X	○	X	X	X	○	X	X	X	X	X
離脫	機動	鼓舞	—	X	○	X	○	X	X	X	○	X	○	X	X	○
騎突	鼓舞	豪腕	—	X	○	X	X	X	X	X	○	X	○	○	○	X
離脫	機動	鼓舞	—	X	○	X	○	X	X	X	○	X	X	X	X	X
騎突	機動	鼓舞	—	X	X	X	X	X	X	X	X	X	○	○	○	○
騎突	離脫	豪腕	—	X	△	○	○	△	○	X	○	△	○	○	○	○
騎突	機動	鼓舞	—	X	X	X	X	X	X	X	X	X	○	○	○	○
槍衾	鼓舞	疾風	—	X	X	X	○	X	X	X	X	X	X	X	X	○
機動	鼓舞	疾風	—	X	○	X	○	X	○	X	○	○	○	○	○	○
騎射	離脫	孔雀	—	△	○	X	○	△	○	X	○	△	○	○	○	○
離脫	機動	孔雀	—	X	○	X	○	X	X	X	○	X	○	○	○	○
槍衾	機動	豪腕	—	○	○	X	X	X	X	○	○	△	○	X	○	X
騎射	騎突	豪腕	—	X	X	X	X	○	○	X	X	X	X	○	X	X
騎突	鼓舞	疾風	—	X	○	○	○	X	X	X	○	△	○	○	○	○
騎突	機動	豪腕	—	X	X	X	○	○	○	X	X	X	○	○	○	○
騎射	疾風	豪腕	—	X	○	X	X	X	X	X	X	X	X	X	○	X
鼓舞	疾風	豪腕	—	X	X	X	X	X	X	X	X	X	○	X	○	○
騎突	離脫	機動	—	X	○	X	○	○	○	X	○	X	X	○	○	○
騎射	槍衾	豪腕	—	X	○	X	○	△	○	X	○	X	X	○	X	X
槍衾	離脫	鼓舞	—	X	X	X	○	X	X	X	X	X	○	○	○	○
大砲	離脫	鼓舞	—	X	△	○	○	X	X	X	○	X	X	X	X	○
騎突	離脫	豪腕	—	X	X	X	○	X	X	X	X	X	X	X	X	○
騎射	離脫	鼓舞	—	X	○	X	○	X	○	X	○	X	X	○	X	○
大砲	機動	鼓舞	—	X	X	X	X	X	○	X	X	X	X	○	X	○
離脫	鼓舞	疾風	—	X	X	X	○	X	X	X	○	X	X	○	X	X
機動	鼓舞	疾風	—	○	○	○	○	X	X	X	○	X	X	X	X	X
大砲	離脫	鼓舞	—	X	○	X	X	X	X	X	○	X	X	X	X	X

※適合一討騎：○=適合、△=普通、X=不適合；特殊戰術：■=登場時已有的特殊戰術、□=後來修得的特殊戰術；戰役：○=參戰、△＝援軍、X＝沒有參加，■=東軍、■=西軍

TEXT：MARKS

DRIVING EMOTION TYPE-S

PS2 製造商：SQUARE
發售日：發售中 售價：6800日圓
容量：CD-ROM 記憶：90KB
RAC/2P/MEM/



入彎並不難事

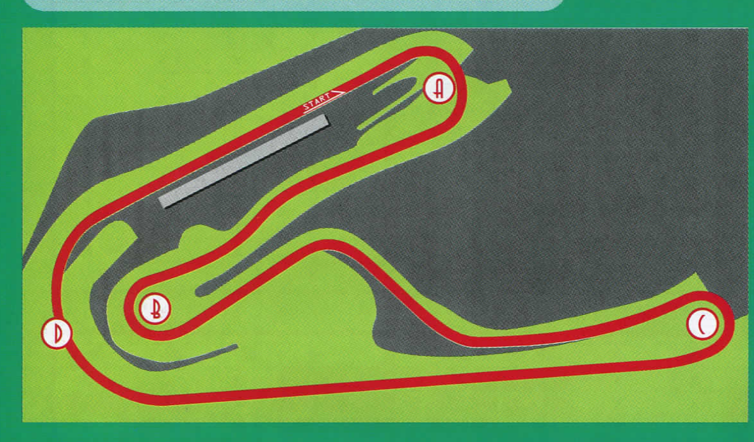
由SQUARE子公司—ESCAPE製作的《DRIVING EMOTION TYPE-S》會以贏取比賽來得到新車的方式來進行，並不像《GT 2》或《SEGA GT》那樣以獎金來購買新車，從而令比賽增加了一點神秘感，不過……。今次這遊戲會加入一種其他家用版賽車遊戲沒有的「DRIVER'S EYE」視點，而玩者所看到的車內環境都是依照真實汽車來製作，使玩者得到更加真實的駕駛感到。當中還加入了Ferrari F50和PORSCHE 911 GT3等名車，以及日本有名的筑波和鈴鹿賽道。





TSUKUBA CIRCULT

LENGTH：2.045km　RANK：C

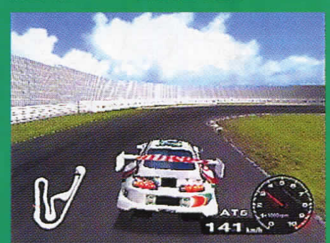




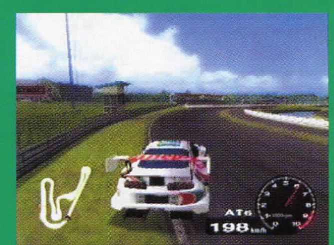
A.這個開始後的第一個彎角由於是U-TURN，所以需要作大量減速，否則會很容易衝上沙地。入彎前最好轉至2波，而車速則減至大約70km，才能安全地進入。



B.經過輕微的S彎後，便會進入第一個髮夾彎。在進入S彎前就已經開始減速，而且回落至2波。以60~70km入彎就可順利通過。



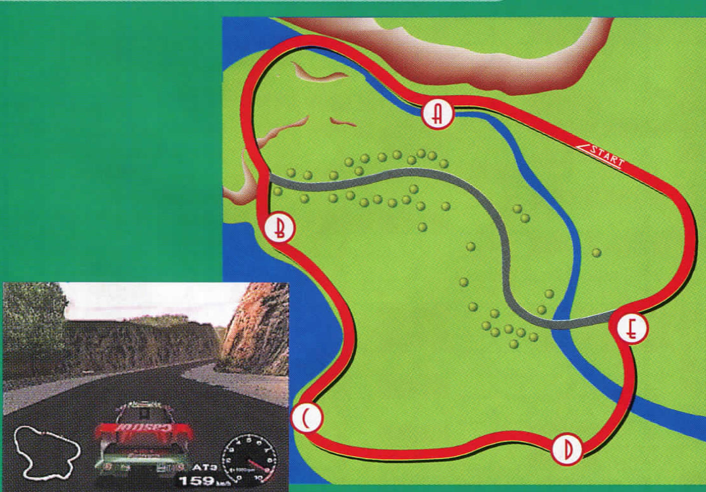
C.通過左彎之後，便會進入第二個髮夾彎。最好在進入左彎角的中段時開始減速。以2波60km的情況下入彎。



D.由於在進入這個最後彎角之前，有一條長長的直路令車速提升至最高，所以最好在入彎前稍為進行減速，令車身不會向外線移去為基本。

PROVENCE Expert

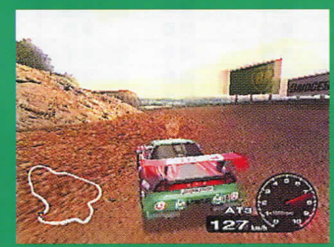
LENGTH：2.727km　RANK：B



A.開始不久便會遇上這個S彎。最初時就可以沿著內側的邊石通過，但第二圈後就要在之前稍為進行減速。



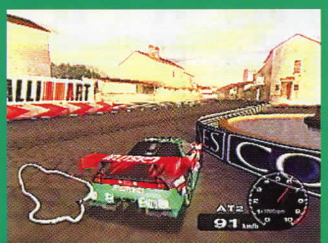
B.在通過隧道之後，就會進入沙地路段。由於進入這個左彎時是一段輕微的凹凸路，所以最好早點按一下BRAKE，以OUT·IN·OUT入彎。



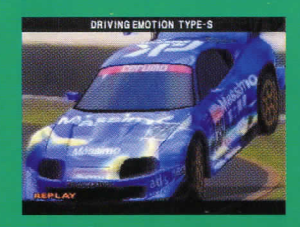
C.這個彎角不單在輕微的凹凸路上，而且角度比之前的更加銳利，所以之前需要減速至100km入彎。



D.想順利通過跳躍後的S彎，確保跳躍時的車身垂直為第一個條件，而落地後就要立即按BRAKE減速，令車速減至110km左右入彎。



E.回到街道地段後不久，便會遇上這個髮夾彎。在過橋後，車身就要移至外線，而且減速至80km左右，不過要小心右軚車的車款會成為入彎時的盲點。



駕駛方法

由於《DRIVING EMOTION TYPE-S》的汽車HANDLE十分敏感，只要玩者在入彎時稍為將軚盤扭多一點，就很容易令車身自轉，而減低爭勝的機會，所以玩者最好放棄使用低微調效果的十字掣，轉用ANALOG控桿。另一方面，這遊戲的車子都有一個其他賽車遊戲沒有的特點—慣性（維持）轉向，即使軚盤返回原點，車身仍然會保持入彎時的轉向一段時間，情況就好像慣性飄移，因此《TYPE-S》的駕駛方法會有其他同類型遊戲，而這點是玩者需要僅記的。



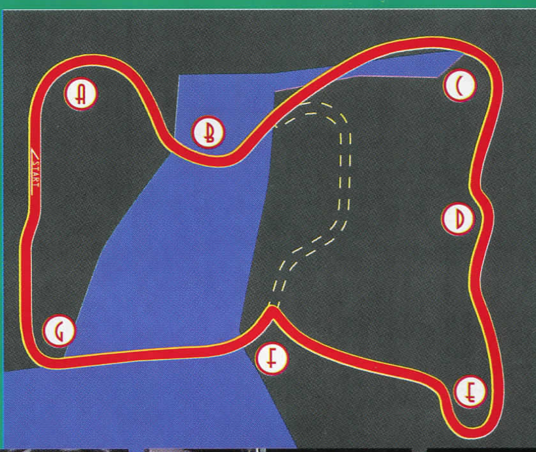


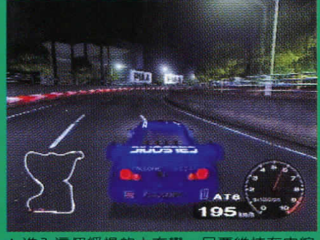
新車和賽道的出現

遊戲開始時，可以使用的汽車只有CIVIC typeR、FTO GP versionR、MR-S S EDITION等7部。其他新車需要玩者在取得比賽中的冠車後才可得到，而賽道亦會以同樣方法取得。不過每條賽道的GT賽並不是完成DIVISION 1就可進行，而需要一次過將每條賽道的DIVISION 1完成才會出現。另外哪條賽道的ENEMY DIVISION可得哪款新車的詳細資料都可在P.156中找到。

URBAN HIGHWAY Expert

LENGTH：3.885km　　RANK：A





A.進入這個緩慢的大右彎，只要維持在中線行駛便可。不過進入隧道口的左彎前則要減速。



B.由於彎角的出口在左面，所以需要駛入更深的隧道內側。以130~150km通過，不過有需要時就要按BRAKE。



C.雖然入彎初段的角度比較鈍，但後段則會十分急速，因此在入彎不久就要開始減速。



D.想進入順利S彎就要確保以內線離開之前的急彎。在接近S彎時，就要轉至3～4波，而車速則要回落至130km進入。



E.進入這個右上斜的髮夾彎前，需要按BRAKE及轉至3波以下，其中最難的就是之後的左彎，最好以內線進入左彎。



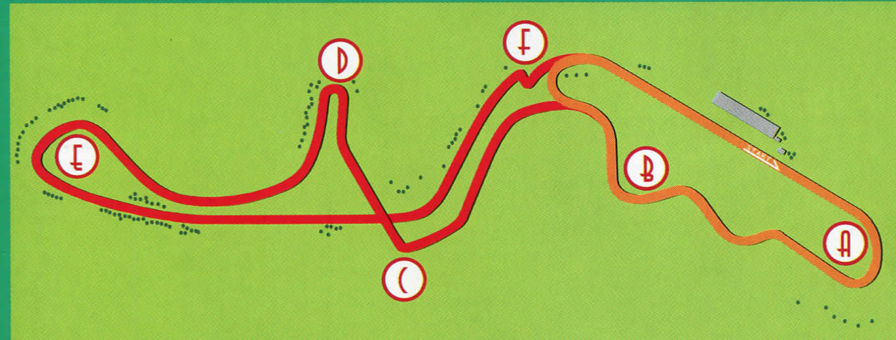
F.賽道最難的就是這個髮夾彎。由於彎角的入口狹窄，而且角度比直角還要小，所以需要很早開始減速。以減至2波60km入彎。

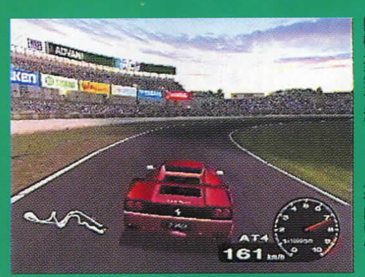


G.以外線進入，當見到橋的瞬間立即減速而切入內線，不過車身較輕的車就要小心向外移。

SUZUKA CIRCULT International Racing Course

LENGTH：5.864km　　RANK：A





A.感覺到好像有兩段彎位的第一彎角，需要在最初入彎時開始減速，而目標是減至3波110km入後段彎位。



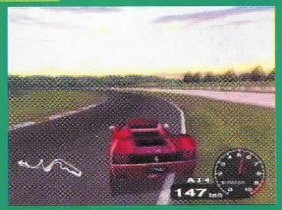
B.由連續四個彎位組成的S彎最難就在最後彎位很容易衝出外檔。在進入少少斜坡時便要減速至120km。



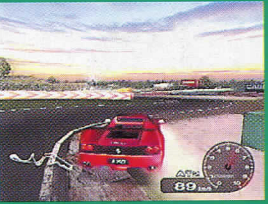
C.兩個彎位組成的落斜位由於彎位路面狹，所以將車速減至先100km、後90km入彎。



D.通過下斜坡後，便會進入這個髮夾彎。在髮夾彎前的輕微右彎開始減速至2波60km，以低車速來入內彎，而以外線離開。



E.這個和第一個彎角的情況相似，可以用相同的方法入彎，先以4波130km入彎、後以3波100km入彎。



F.鈴鹿最難的地方就是這個以路障來形成的彎角。到達彎角前的廣告門框時，一口氣減速，將4波回落至2波，以50~60km入彎。

BONUS一覽表





PROVENCE Beginner

ENEMY LEVEL	BONUS CAR 1	TYPE	CLASS	BONUS CAR 2	TYPE	CLASS
DIVISION 3	ROADSTER VS	FR	3	—	—	—
DIVISION 2	ALTEZZA RS200 Z EDITION	ER	2	—	—	—
DIVISION 1	LEGACY TOUNING WAGON GT-B E-tune	4WD	1	—	—	—
GT	Mobil 1 NSX	MR	GT	—	—	—

URBAN HIGHWAY Beginner

ENEMY LEVEL	BONUS CAR 1	TYPE	CLASS	BONUS CAR 2	TYPE	CLASS
DIVISION 3	INTEGRA typeR	FF	3	—	—	—
DIVISION 2	ALFA GTV 3.0 V6 24V	FF	2	—	—	—
DIVISION 1	CHASER TOUNING V	FR	1	—	—	—
GT	CALSONIC SKYLINE	FR	GT	—	—	—

TSUKUBA CIRCUIT

ENEMY LEVEL	BONUS CAR 1	TYPE	CLASS	BONUS CAR 2	TYPE	CLASS
DIVISION 3	CELICA SS-II	FF	3	—	—	—
DIVISION 2	SILVIA spec-R	FR	2	—	—	—
DIVISION 1	Griffith Blackpool	FR	1	—	—	—
GT	DENSO SUPRA GT	FR	GT	—	—	—

RVOVENCE Expert

ENEMY LEVEL	BONUS CAR 1	TYPE	CLASS	BONUS CAR 2	TYPE	CLASS
DIVISION 3	SAVANNA RX-7 GT-X	FR	2	PAJERO SUPER EXCEED	4WD	2
DIVISION 2	PAJERO SUPER EXCEED (S)	4WD	2	IMPREZA WRX STi VERSION VI	4WD	1
DIVISION 1	LANCER GSR EVOLUTION VI (S)	4WD	1	NSX S Zero	MR	1

URBAN HIGHWAY Expert

ENEMY LEVEL	BONUS CAR 1	TYPE	CLASS	BONUS CAR 2	TYPE	CLASS
DIVISION 3	MR2 GT TURBO	MR	2	180SX TYPE X	FR	2
DIVISION 2	SUPRA HZ	FR	1	GTO TWIN TURBO		1
DIVISION 1	911 GT3	RR	1	—	—	—
GT	FK/Massimo CERUMO SUPRA	FR	GT	—	—	—

SUZUKA CIRCUIT East Course

ENEMY LEVEL	BONUS CAR 1	TYPE	CLASS	BONUS CAR 2	TYPE	CLASS
DIVISION 3	328 Ci	FR	3	—	—	—
DIVISION 2	Boxster S	MR	2	S2000	FR	2
DIVISION 1	SKYLINE GT-R V-spec	4WD	1	RX-7 TYPE RS	FR	1
GT	ARTA ZEXEL SKYLINE	FR	GT	—	—	—

SUZUKA CIRCUIT International Racing Course

ENEMY LEVEL	BONUS CAR 1	TYPE	CLASS	BONUS CAR 2	TYPE	CLASS
DIVISION 3	CELICA GT-FOUR	4WD	2	FAIRLADY Z Version S 2by2	FR	1
DIVISION 2	360 Modena	MR	1	LANCER GSR EVOLUTION VI	4WD	1
DIVISION 1	F50	MR	1	—	—	—
GT	Castrol Mugen NSX	MR	GT	—	—	—

CLEAR ALL DIVISION 1 LEVEL

BONUS CAR 1	TYPE	CLASS
CASTROL SUPRA	FR	GT
RAYBRIG NSX	MR	GT
PENNZOIL NISMO GTR	FR	GT

CLEAR ALL GT LEVEL

BONUS CAR 1	TYPE	CLASS
TS020 GT-one	MR	GT
CUBE x	FF	3









TEXT：酒井明

自護軍第二部事件一覽

自護軍第一部所發生的事件選擇，對第二部的第三勢力出現有很大影響，馬沙新自護、加曼的新生自護和基利亞的正統自護，已分別在遊戲內刊登，但當完全勝利、判定勝利和判定敗北時，進入了第二部，也會直接影響第三勢力的出現及次序，所以玩者便要注意自護公國的事件了。

正統自護

在第一部完成條件並得到判定勝利，在第二部的第十個回合便會出現，如判定敗北但能達到條件，進入第二部時，擊倒奧干「エゥーゴ」，正統自護便會隨著出現。

新生自護

新生自護和正統自護的出現時間也是大致相同，在第一部完成條件及判定勝利，在第二部第十個回合便會出現，當判定敗北但達到條件，進入第二部時，擊倒奧干「エゥーゴ」新生自護也會出現。

馬沙新自護

在第一部完成條件，並得到完全勝利，在第二部開始時馬沙新自護便會出現，或在第一部完成條件得到判定勝利，第二部的第十個回合也會出現，如定敗北但達到條件，而進入第二部，便要擊倒奧干「エゥーゴ」馬沙新自護才會出現。

地球聯邦軍及佐米托夫(ジャミトフ)泰坦斯(ティダーンズ)

當在第一部判定勝利或判定敗北時，進入第二部後地球聯邦軍乃然會存在，當擊倒地球聯邦軍後佐米托夫泰坦斯便會出現，此外，在第一部時得到完全勝利，佐米托夫泰坦斯便會在第二部開始時出現。

斯洛哥(シロッコ)泰坦斯(ティダーンズ)、奧干(エゥーゴ)及亞古捷斯(アクシズ)

把佐米托夫泰坦斯擊倒後，斯洛哥泰坦斯便會出現，完全勝利時擊倒馬沙新自護，或判定敗敗北時擊倒地球聯邦軍，敵勢力只得泰坦斯一個時，奧干便會出現，之後把奧干或斯洛哥泰坦斯其中一個擊倒，亞古捷斯便會獨立。

奧干結成

事件	條件	備註
1.奧干結成報告	完全勝利泰坦斯在第二部開始時出現，到達第十五回合便會收到奧干結成報告，或判定勝利敵勢力只得泰坦斯一個，便會在一至兩回合內出現。	\
2.奧干支援計畫提案	奧干結成報告後三個回合	\
3.奧干結成支援報告	奧干支援計畫提案實行後兩個回合	扣除一半總資金、資源泰坦斯弱化
4.得到奧干技術	奧干結成支援報告後兩個回合	取得歷奇戴瓦斯(リック·ディアス)開發PLAN

泰坦斯佐米托夫(ジャミトフ)結成

事件	條件	備註
1.泰坦斯結成報告	第一部得到判定勝利，第二部開始後第十五回合	\
2.泰坦斯支援計畫	泰坦斯結成報告後三個回合	\
3.泰坦斯支援報告	泰坦斯支援計畫提案實行後兩個回合	扣除一半總資金、資源聯邦軍弱化
4.得到泰坦斯技術	泰坦斯支援報告後兩個回合	取得高達(ガンダム)MKII開發PLAN

斯勞(ゼロ)的逃亡

斯勞(ゼロ)叛亂	斯洛哥泰坦斯出現後	\
斯勞的要求	斯勞叛亂後三個回合	\
強化NT開發計畫提案	斯勞的要求選擇YES後兩個回合	取得重高達開發PLAN
強化NT開發計畫報告	強化NT開發計畫提案後三個回合	NT-001加入
斯勞的抗議	強化NT開發計畫報告後下個回合	\
強化NEWTYPE部隊完成	斯勞的抗議選擇NO後五個回合	NT-001離隊，NT-002、003、004加入
斯勞逃亡	斯勞的抗議選擇YES後兩個回合	斯勞加入

亞古捷斯的使者

事件	條件	備註
1.哈曼加(ハマーン)出場	第二部開始後三十回合後	哈曼加(ハマーン)、基娜(キャラ)、馬士文(マシュマー·セロ)及猶利法斯拿(ユーリー·ハスラー)加入
2.亞古捷斯的增援部隊到達	哈曼加出場後五個回合	古利明(グリミー·トト)及拉卡(ラカン·ダカラン)加入。
3.卡達尼華姆(ガンダリウム)技術提供	亞古捷斯的增援部隊到達後五個回合	可開發夜鶯(ノイエ·ジール)、加薩C(ガザC)、麥拉西爾(マラサイ)和卡碧尼(キュベレイ)
4.馬沙歸來	馬沙沒有成立新自護、奧干未成立、哈曼加出場後三十個回合	\

星塵記憶

1.得到高達開發情報	第二部開始後三十回合	\
2.新型高達強奪計畫提案	得到高達開發情報後兩個回合	\
3.新型高達強奪報告(1)	新型高達強奪計畫提案實行後下回合	\
4.新型高達強奪報告(2)	新型高達強奪計畫提案實行後兩個回合	取得GP02
5.取得賈希娜(ガーベラ·テトラ)	情報值S級、得到高達開發情報後五個回合	\
6.得到觀艦式情報	新型高達強奪報告(2)後兩個回合	\
7.星塵作戰提案	得到觀艦式情報後下回合	\
8.阻止觀艦式進行	實行星塵作戰後下回合	賈圖、奇馬、卡里華斯、絲瑪、達拉斯和比利任務中
9.逮捕絲瑪	阻止觀艦式進行後下回合	\
10.星塵作戰成功	逮捕絲瑪選擇YES後兩回合	查布羅內的兵力50%消滅、查布羅攻略作戰提案
11.絲瑪反叛	逮捕絲瑪選擇NO後兩回合	絲瑪投靠聯邦軍
12.星塵作戰失敗	絲瑪反叛後下回合	\

機體資料表

MOBILE SUIT

渣古(ザク)1・A

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	8	40	1-1
激光斧	16	2	70	0-0
DASH	30	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	150	360	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	30	8	6	80	6	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古1・B

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	3	50	1-1
激光斧	16	2	70	0-0
DASH	30	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	150	360	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	30	8	5	80	10	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古1/RR

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	8	40	1-1
激光斧	18	2	70	0-0
DASH	30	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	570	1000	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	68	22	6	80	10	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×

渣古1/3S

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	3	50	1-1
激光斧	18	2	70	0-0
DASH	30	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	580	950	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	62	26	6	80	10	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×

渣古2-C型・A

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	10	50	1-1
激光斧	18	2	70	0-0
DASH	35	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	220	520	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	48	10	6	100	8	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古2-C型・B

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	4	60	1-1
激光斧	18	2	70	0-0
DASH	35	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	220	520	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	48	10	5	100	12	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古2-C型・C

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	4	60	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	220	520	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	○	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	○	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	48	10	4	100	30	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古2/CA

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	4	60	1-1
激光斧	20	2	75	0-0
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	680	1100	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	75	30	7	100	12	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

渣古2-F型・A

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	10	50	1-1
激光斧	18	2	70	0-0
DASH	35	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	240	470	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	42	16	6	100	8	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古2-F型・B

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	3	10	50	1-1
激光斧	18	2	70	0-0
DASH	35	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	240	470	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	42	16	5	100	12	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古2-F型・C

武器	威力	次數	命中	射程
使基華離砲	35	3	65	2-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	240	470	2	×	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	42	16	4	100	24	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×

渣古2F/SM

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	10	50	1-1
激光斧	20	2	75	0-0
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	700	1200	2	×	1

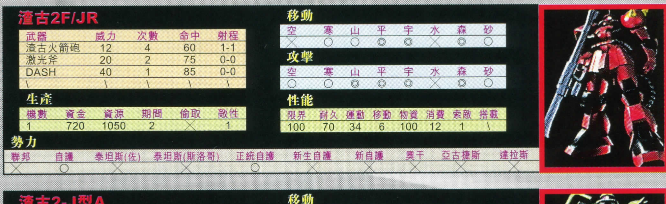
	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	82	26	6	100	12	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×



渣古2F/JR

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	4	60	1-1
激光斧	20	2	75	0-0
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	720	1050	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	70	34	6	100	12	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×

渣古2-J型A

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	10	50	1-1
飛彈台	6	3	50	1-1
手榴彈	20	1	80	1-1
激光斧	18	2	70	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	260	500	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	45	12	6	100	8	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古2-J型・B

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	4	60	1-1
飛彈台	6	3	50	1-1
手榴彈	20	1	80	1-1
激光斧	18	2	70	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	260	500	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	45	12	5	100	12	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古2-J型・C

武器	威力	次數	命中	射程
馬沙拉砲	14	4	45	1-2
飛彈台	6	3	50	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	260	500	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	45	12	4	100	18	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古2-S型・A

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	16	55	1-1
激光斧	20	2	70	0-0
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	900	1350	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	◎	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	90	30	7	120	10	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古2-S型・B

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	7	65	1-1
激光斧	20	2	70	0-0
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	900	1350	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	◎	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	90	30	6	120	15	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古2S/CA

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	7	65	1-1
激光斧	20	2	70	0-0
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1100	1350	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	◎	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	90	40	8	120	15	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×



渣古2S/DZ

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	16	55	1-1
激光斧	100	1	99	0-0
DASH	50	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	950	1480	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	◎	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	100	25	6	120	15	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×

渣古2FS/GZ

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	16	55	1-1
激光斧	20	3	80	0-0
DASH	45	1	85	0-0
頭部機關槍	2	8	35	1-1

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1050	1420	2	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	◎	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	95	35	7	120	15	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×

渣古2F2

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	5	10	60	1-1
導彈	30	1	80	1-1
手榴彈	12	2	60	1-1
激光斧	20	3	80	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	380	670	2	○	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	65	28	6	100	12	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	○

渣古改

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	6	12	65	1-1
手榴彈	16	2	60	1-1
激光斧	20	3	80	0-0
DASH	45	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	500	850	2	○	8

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	85	28	7	120	16	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

高渣古(ハイザック)•A

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	10	10	60	1-1
火箭台	18	2	60	1-1
激光劍	38	2	70	0-0
激光劍	36	1	80	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	680	1150	2	○	15

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	130	32	7	160	20	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	○	○	○	○	○	×	○	○

高渣古•B

武器	威力	次數	命中	射程
雷射槍	24	5	75	1-1
火箭台	18	2	60	1-1
激光劍	30	2	70	0-0
激光劍	30	1	80	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	680	1150	2	○	15

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	130	32	7	160	30	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	○	○	○	○	○	×	○	○

高渣古•C

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	32	4	90	1-2
激光劍	38	2	70	0-0
激光劍	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1000	1500	3	○	16

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	130	32	7	160	36	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	○	○	○	○	×	×	×	○

麥拉薩(マラサイ)

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	24	6	75	1-1
激光劍	38	2	85	0-0
機關砲	5	6	30	1-1
激光劍	42	1	75	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1500	2350	3	○	18

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	200	40	7	200	28	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	○	○	○	×	×	○	×	○	×

沙漠渣古(デザートザク)

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	10	50	1-1
火箭砲	8	3	65	1-1
激光斧	18	2	70	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	270	630	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	○	◎
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	60	10	6	120	14	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古大砲(ザクキャノン)

武器	威力	次數	命中	射程
180毫米大砲	16	4	55	1-2
渣古機關槍	3	10	50	1-1
機關槍	6	3	50	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	240	570	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	○	◎
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	54	8	5	140	16	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

水用型渣古(ザクキャノン)

武器	威力	次數	命中	射程
渣古海槍	5	6	50	1-1
頭部機關槍	2	6	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	220	450	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	○	×	◎	○	○
攻擊	○	○	○	○	×	◎	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	40	12	6	100	8	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

偵察型渣古(ザクテイサシ)

武器	威力	次數	命中	射程
攝影槍	0	3	0	1-5
攝影槍	0	2	0	1-5
激光斧	18	2	70	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	350	450	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	32	24	7	80	10	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古坦克(ザクタンク)

武器	威力	次數	命中	射程
180毫米大砲	16	4	55	1-2
3輪機關槍	1	8	40	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	100	270	1	○	2

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	◎	○	○	◎	×	×	○	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
110	20	5	5	80	8	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古(ザク)-R1•A

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	16	45	1-1
激光斧	20	2	75	0-0
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	580	870	2	○	3

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	68	32	8	130	16	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古(ザク)-R1•B

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	6	55	1-1
激光斧	20	2	75	0-0
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	580	870	2	○	3

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	68	32	8	130	16	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古-R1\SM

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	16	45	1-1
激光斧	20	3	80	0-0
DASH	45	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	980	1530	2	×	3

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	105	42	8	130	24	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×

渣古-R1A•A

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	16	45	1-1
激光斧	20	2	75	0-0
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	620	900	2	○	4

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	75	35	8	135	16	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古-R1A•B

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	6	55	1-1
激光斧	20	2	75	0-0
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	620	900	2	○	4

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	75	35	7	135	24	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古-R1A/3S

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	6	55	1-1
激光斧	20	3	80	0-0
DASH	45	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1000	1450	2	×	4

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	100	46	8	135	24	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×

渣古-R2・A

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	18	50	1-1
激光斧	20	3	75	0-0
DASH	45	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	860	1000	3	○	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
210	82	40	9	150	20	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古-R2・B

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	7	60	1-1
激光斧	20	3	75	0-0
DASH	45	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	860	1000	3	○	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
210	82	40	8	150	30	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古-R2/JR

武器	威力	次數	命中	射程
雷射火箭砲	26	4	50	1-1
激光斧	20	3	80	0-0
DASH	45	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1300	1600	3	×	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	110	48	9	150	30	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×

渣古2-RD4

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	16	45	1-1
激光斧	20	3	80	0-0
DASH	45	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	920	1450	2	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	150	34	8	130	18	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

老虎(グフ)-A型

武器	威力	次數	命中	射程
渣古火箭砲	12	7	60	1-1
手榴彈	20	1	80	1-1
激光斧	30	2	75	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	350	720	2	○	4

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	70	15	6	120	14	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

老虎-B型・A

武器	威力	次數	命中	射程
手部機關槍	4	12	55	1-1
鞭	36	2	95	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	390	760	2	○	4

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	75	18	6	120	20	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

老虎/MQ

武器	威力	次數	命中	射程
手部機關槍	4	12	55	1-1
鞭	36	2	95	0-0
激光劍	40	1	70	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	920	1800	2	×	4

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	75	14	6	120	20	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×

老虎・CUSTOM(カスタム)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	9	10	50	1-1
手榴彈	12	3	60	1-1
鞭	32	1	95	0-0
激光劍	30	3	75	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1150	1900	3	×	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	130	26	6	150	20	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

老虎・C型

武器	威力	次數	命中	射程
手部機關槍	4	12	55	1-1
手部機關槍	6	8	50	1-1
DASH	45	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	490	1150	2	○	4

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	120	10	5	160	12	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

老虎-H型

武器	威力	次數	命中	射程
雷射火箭砲	24	3	40	1-1
手部機關槍	6	6	50	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	530	750	2	○	4

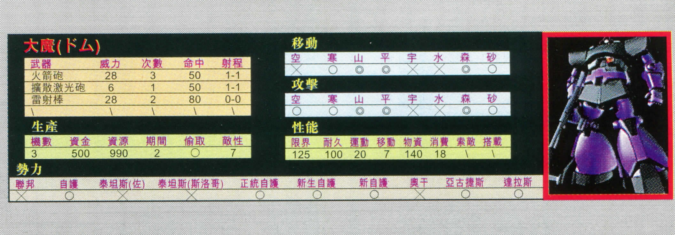
	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	58	32	8	140	24	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



大魔(ドム)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	28	3	50	1-1
擴散激光砲	6	1	50	1-1
雷射棒	28	2	80	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	500	990	2	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	100	20	7	140	18	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

大魔/3S

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	28	3	50	1-1
擴散激光砲	6	1	50	1-1
雷射棒	28	2	80	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1180	2160	2	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	150	38	7	140	22	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×

大魔/RR

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	28	3	50	1-1
擴散激光砲	6	1	50	1-1
雷射棒	28	2	80	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1200	2500	2	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	160	34	7	140	22	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×

加大魔(ドム・トローペン)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	32	3	50	1-1
機關槍	5	6	60	1-1
雷射剌	28	2	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	550	1050	3	○	8

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	◎
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	110	23	7	140	20	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	○

越野大魔(ドワッジ)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	26	4	50	1-1
擴散激光砲	10	1	50	1-1
雷射棒	34	2	70	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	620	1200	3	○	10

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
135	125	26	7	150	24	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

越野大魔改

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	38	5	60	1-2
擴散激光砲	10	1	50	1-1
雷射棒	54	2	80	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	3350	4	○	13

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	240	32	8	180	32	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	○	×	○	○

宇宙大魔(リックドム)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	28	3	50	1-1
擴散激光砲	6	1	50	1-1
雷射棒	28	2	80	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	500	990	2	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	100	22	7	140	18	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

宇宙大魔/CA

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	30	6	70	1-2
擴散激光砲	6	1	50	1-1
雷射棒	30	4	70	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	3400	3	○	11

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	200	50	8	150	28	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	×	×	×	×	×	○	×	×	×

大魔2

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	32	3	60	1-1
導彈	36	1	80	1-1
擴散激光砲	18	1	70	1-1
雷射棒	32	2	80	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	630	1200	2	○	8

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	125	28	7	150	22	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	○

依夫利多(イフリート)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	10	12	80	1-1
機關砲	3	8	35	1-1
雷射劍	48	2	75	0-0
DASH	50	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1500	2500	3	○	6

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	180	34	7	180	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

依夫利多改

武器	威力	次數	命中	射程
手部火箭砲	16	9	65	1-1
飛彈	12	5	60	1-1
雷射劍	50	3	80	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2300	3600	3	○	8

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	190	40	8	220	35	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×

綠勇士(ゲルググ)-S型

武器	威力	次數	命中	射程
雷射槍	20	7	70	1-1
雷射刀	36	3	75	0-0
雷射力	46	1	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1550	2500	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	180	32	7	150	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	○	×	○	○

紅勇士/CA

武器	威力	次數	命中	射程
雷射槍	20	7	70	1-1
雷射刀	36	3	75	0-0
雷射力	46	1	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1750	2700	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	190	42	8	150	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	○	×	○	×

勇士/AG

武器	威力	次數	命中	射程
雷射槍	20	7	70	1-1
雷射刀	36	3	75	0-0
雷射力	46	1	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1780	2800	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	200	40	7	150	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	×	×

藍勇士/RR

武器	威力	次數	命中	射程
雷射槍	20	7	70	1-1
雷射刀	36	3	75	0-0
雷射力	46	1	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1820	2950	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	210	38	7	150	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×

綠勇士-A型

武器	威力	次數	命中	射程
雷射槍	18	5	70	1-1
雷射刀	32	2	75	0-0
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	680	1300	2	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	135	30	7	150	22	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	○	×	○	○

綠勇士-B型

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	12	12	60	1-1
雷射槍	18	3	70	1-1
雷射刀	32	3	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1600	2400	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	170	38	8	160	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	○	×	○	○

紅勇士B/JR

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	12	12	60	1-1
雷射槍	18	3	60	1-1
雷射刀	36	3	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1780	2550	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	○	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	180	48	8	160	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	×	×

白勇士B/SM

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	12	12	60	1-1
雷射槍	18	3	60	1-1
雷射刀	36	3	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1820	2850	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	○	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	200	42	8	160	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×

黑勇士B/3S

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	12	12	60	1-1
雷射槍	18	3	60	1-1
雷射刀	36	3	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1800	2700	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	○	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	190	45	8	160	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

勇士大砲(ゲルググキャノン)

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	24	7	70	2-3
雷射槍	18	3	60	1-1
雷射刀	36	3	75	0-0
手部飛彈	12	3	60	1-1

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1650	2800	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	200	26	6	200	28	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

勇士M

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	7	15	50	1-1
機關砲	6	6	60	1-1
雷射劍	36	2	75	0-0
手部飛彈	12	3	60	1-1

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	750	1400	3	○	12

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
135	145	34	8	150	24	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

勇士M-FS

武器	威力	次數	命中	射程
雷射槍	26	6	70	1-1
機關砲	6	6	60	1-1
雷射劍	36	3	80	0-0
雷射劍	58	1	80	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1750	2800	3	○	12

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	200	36	8	150	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

勇士M/SG

武器	威力	次數	命中	射程
雷射槍	26	6	70	1-1
機關砲	6	6	60	1-1
雷射劍	36	3	80	0-0
雷射劍	58	1	80	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1950	2950	3	○	12

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	210	46	8	150	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

勇士J

武器	威力	次數	命中	射程
雷射機關槍	16	6	58	1-2
機關砲	6	7	60	1-1
DASH	50	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	920	1800	3	○	13

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	150	30	7	200	32	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

烈勇士(リゲルグ)

武器	威力	次數	命中	射程
雷射槍	32	7	70	1-1
榴彈砲	6	7	60	1-1
DASH	50	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3000	3250	4	○	15

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
230	170	62	10	240	45	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

強人・P型(ギャン・Pタイプ)

武器	威力	次數	命中	射程
盾牌導彈	8	12	50	1-1
雷射劍	38	4	85	0-0
雷射劍	52	1	90	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1600	2700	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	190	30	7	150	22	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

強人/CA

武器	威力	次數	命中	射程
盾牌導彈	8	12	50	1-1
雷射劍	38	4	85	0-0
雷射劍	52	1	90	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1800	2800	3	○	11

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	◎	◎	○	×	◎	○

攻擊

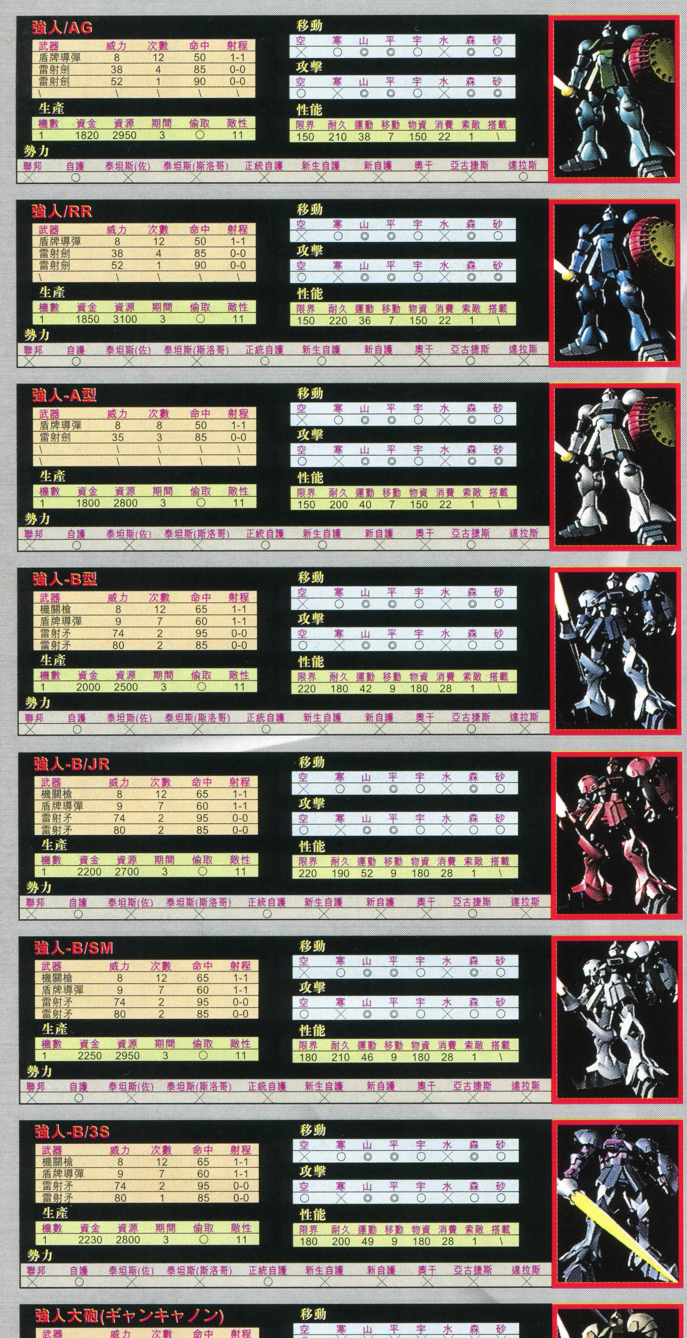
空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	×	◎	◎	○	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	200	40	7	150	22	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×



強人/AG

武器	威力	次數	命中	射程
盾牌導彈	8	12	50	1-1
雷射劍	38	4	85	0-0
雷射劍	52	1	90	0-0
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	○	×	◎	○
攻擊	○	×	◎	◎	○	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1820	2950	3	○	11

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	210	38	7	150	22	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	×	○

強人/RR

武器	威力	次數	命中	射程
盾牌導彈	8	12	50	1-1
雷射劍	38	4	85	0-0
雷射劍	52	1	90	0-0
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	○	×	◎	○
攻擊	○	×	◎	◎	○	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1850	3100	3	○	11

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	220	36	7	150	22	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	×	×	○	×

強人-A型

武器	威力	次數	命中	射程
盾牌導彈	8	8	50	1-1
雷射劍	35	3	85	0-0
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	○	×	◎	○
攻擊	○	×	◎	◎	○	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1800	2800	3	○	11

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	200	40	7	150	22	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

強人-B型

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	8	12	65	1-1
盾牌導彈	9	7	60	1-1
雷射矛	74	2	95	0-0
雷射矛	80	2	85	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	2500	3	○	11

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	180	42	9	180	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	○	×

強人-B/JR

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	8	12	65	1-1
盾牌導彈	9	7	60	1-1
雷射矛	74	2	95	0-0
雷射矛	80	2	85	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2200	2700	3	○	11

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	190	52	9	180	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

強人-B/SM

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	8	12	65	1-1
盾牌導彈	9	7	60	1-1
雷射矛	74	2	95	0-0
雷射矛	80	2	85	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2250	2950	3	○	11

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	210	46	9	180	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	×	×

強人-B/3S

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	8	12	65	1-1
盾牌導彈	9	7	60	1-1
雷射矛	74	2	95	0-0
雷射矛	80	1	85	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	○	×	◎	○
攻擊	○	×	◎	◎	○	×	○	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2230	2800	3	○	11

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	200	49	9	180	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×

強人大砲(ギャンキャノン)

武器	威力	次數	命中	射程
180毫米大砲	18	6	60	1-2
手榴彈	16	3	50	1-1
雷射矛	35	3	85	0-0
雷射矛	52	1	90	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	920	1850	3	○	11

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	160	26	6	170	24	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	×	×	×	×

亞沙姆(アッサム)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	28	5	50	1-2
亞沙姆雷達	48	1	99	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2500	6500	4	○	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	360	10	4	380	90	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

渣古尼羅(ザクレロ)

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	30	5	55	1-2
導彈	48	1	99	1-1
刀爪	115	1	80	0-0
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	4850	2	○	4

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	260	32	9	280	40	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



魔爪(ビグロ)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	28	7	65	1-2
導彈	15	5	50	1-2
爪	125	1	95	0-0
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3800	7000	3	○	5

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	380	45	10	320	48	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

偉艾路(ヴァル·ヴァル)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	34	7	60	1-2
雷射搶	28	5	60	1-1
布拉斯馬雷達	28	5	60	1-1
爪	140	1	95	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5200	8200	4	○	13

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	450	38	10	380	60	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

紅蟹(グラブロ)

武器	威力	次數	命中	射程
魚雷	24	7	60	1-2
導彈	12	5	70	1-2
爪	140	1	80	0-0
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	×	◎	×	×
攻擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4000	9000	3	○	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	560	26	9	400	40	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

魔霸(ビグ·ザム)

武器	威力	次數	命中	射程
擴散粒子砲	24	18	75	1-3
BG米加粒子砲	130	3	99	1-5
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	7500	16000	5	○	9

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	750	8	5	650	140	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	○

魔霸/ZV

武器	威力	次數	命中	射程
擴散粒子砲	30	16	80	1-3
BG米加粒子砲	150	3	99	1-5
導彈	18	16	60	1-2
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	12000	20000	5	○	20

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	900	16	6	800	150	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

波羅號(ブラウ·ブロ)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	34	6	60	1-3
線控砲	45	4	60	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5500	8500	3	○	7

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
175	480	35	9	500	60	4	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

愛美號(エルメス)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	28	8	65	1-3
浮遊砲	34	6	90	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	6500	7500	4	○	9

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	420	48	9	450	55	4	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

飛龜(アプサラス)

武器	威力	次數	命中	射程
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	×	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	4000	3	○	8

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	300	12	5	360	30	4	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×

飛龜2

武器	威力	次數	命中	射程
BG米加粒子砲	70	3	99	1-5
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

生產

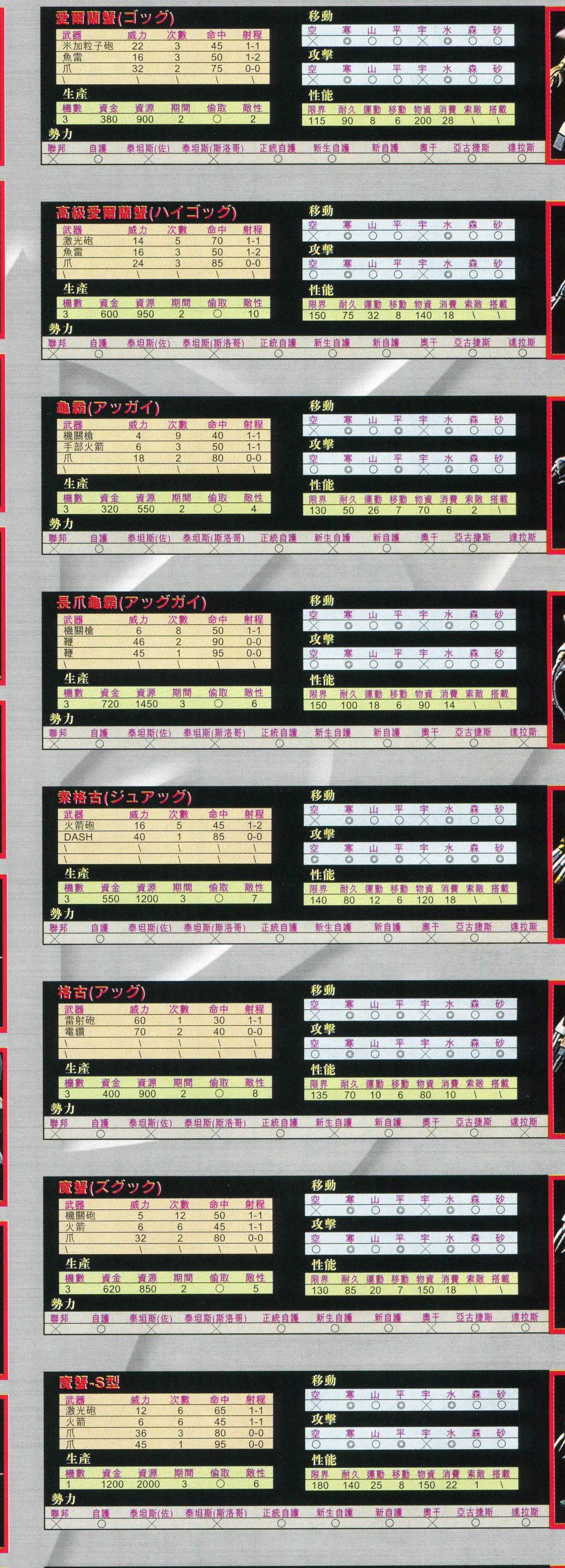
機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5000	9000	4	○	10

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	300	12	5	360	75	4	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×



飛龜3

武器	威力	次數	命中	射程
BG米加粒子砲	80	3	99	1-5
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	7500	12000	5	○	11

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	360	16	6	420	90	4	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	×	×	×	×

拉羅沙拉斯(ライノサラス)

武器	威力	次數	命中	射程
芝華基理砲	26	12	40	2-4
機關槍	8	14	50	1-1
導彈	20	6	50	1-2
基根砲	8	10	40	1-1

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	3500	3	○	10

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	240	28	8	300	70	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	×	×	×	○

渣古2-Z型

武器	威力	次數	命中	射程
手部米加粒子砲	15	6	35	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	950	1350	2	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
175	140	42	8	170	24	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

渣古-MSN-01

武器	威力	次數	命中	射程
手部米加粒子砲	20	8	35	1-2
雷射砲	18	6	70	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1200	1600	3	○	8

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	170	54	9	220	36	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

重高達(サイクガンダム)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	60	8	50	1-3
米加激光砲	50	3	70	1-2
拳	120	2	70	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	10000	17000	4	○	17

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	◎	◎	○	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
175	750	34	6	400	80	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

重高達・MA

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	60	7	40	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	10000	17000	4	○	17

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	○	○	○	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
175	750	30	7	400	40	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

自護號(ジオング)

武器	威力	次數	命中	射程
手部米加粒子砲	38	5	50	1-2
米加粒子砲	60	1	70	1-2
線控激光砲	28	6	75	1-2
頭部米加粒子砲	30	3	65	1-1

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4500	6000	3	○	12

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	320	60	9	300	42	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

PERFECT自護(Pジオング)

武器	威力	次數	命中	射程
手部米加粒子砲	38	5	60	1-2
米加粒子砲	60	1	70	1-2
線控激光砲	28	6	80	1-2
頭部米加粒子砲	30	3	70	1-1

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5800	8500	4	○	13

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	○	◎	×	○	○
攻擊	×	○	○	○	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	460	45	8	350	56	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

自護頭(ジオング・ヘッド)

武器	威力	次數	命中	射程
頭部米加粒子砲	25	3	50	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	680	800	3	○	12

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	35	50	10	60	8	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

卡碧尼(キュベレイ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	30	10	70	1-2
激光劍	42	4	95	0-0
浮游圓錐砲	20	10	99	1-2
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	22000	10500	4	×	20

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
230	370	82	10	280	42	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	○	×

愛爾蘭蟹(ゴッグ)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	22	3	45	1-1
魚雷	16	3	50	1-2
爪	32	2	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	380	900	2	○	2

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	○	×	◎	○	○
攻擊	×	◎	○	○	×	◎	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
115	90	8	6	200	28	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

高級愛爾蘭蟹(ハイゴッグ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	14	5	70	1-1
魚雷	16	3	50	1-2
爪	24	3	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	600	950	2	○	10

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	○	×	◎	○	○
攻擊	○	◎	○	○	×	◎	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	75	32	8	140	18	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

龜霸(アッガイ)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	4	9	40	1-1
手部火箭	6	3	50	1-1
爪	18	2	80	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	320	550	2	○	4

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	◎	○	○
攻擊	○	◎	○	◎	×	◎	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	50	26	7	70	6	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

長爪龜霸(アッグガイ)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	6	8	50	1-1
鞭	46	2	90	0-0
鞭	45	1	95	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	720	1450	3	○	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	◎	○	○
攻擊	○	◎	○	◎	×	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	100	18	6	90	14	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

索格古(ジュアッグ)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	16	5	45	1-2
DASH	40	1	85	0-0
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	550	1200	3	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	○	×	◎	○	○
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	80	12	6	120	18	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

格古(アッグ)

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	60	1	30	1-1
電鑽	70	2	40	0-0
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	400	900	2	○	8

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	◎	○	◎
攻擊	○	◎	○	◎	×	◎	○	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
135	70	10	6	80	10	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

魔蟹(ズグック)

武器	威力	次數	命中	射程
機關砲	5	12	50	1-1
火箭	6	6	45	1-1
爪	32	2	80	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	620	850	2	○	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	◎	○	○
攻擊	○	◎	○	◎	×	◎	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	85	20	7	150	18	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

魔蟹-S型

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	12	6	65	1-1
火箭	6	6	45	1-1
爪	36	3	80	0-0
爪	45	1	95	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1200	2000	3	○	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	◎	○	○
攻擊	○	◎	○	◎	×	◎	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	140	25	8	150	22	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

魔蟹/CA

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	12	6	65	1-1
火箭	6	6	45	1-1
爪	36	3	80	0-0
爪	45	1	95	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1400	2150	3	×	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	◎	○	○
攻擊	◎	◎	○	◎	×	◎	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	150	35	8	150	22	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×







魔蟹E

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	16	5	70	1-1
魚雷	18	3	65	1-2
爪	36	3	85	0-0
爪	45	1	95	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	900	1450	3	×	11

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	◎	○	○
攻擊	◎	◎	○	◎	×	◎	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	120	26	8	160	25	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

薩愛爾蘭蟹(ゾゴック)

武器	威力	次數	命中	射程
回力刀	14	5	30	1-1
彈弓拳	60	2	65	0-0
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	880	2000	3	×	9

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	◎	○	○
攻擊	○	◎	○	◎	×	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
145	140	15	6	140	24	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

雙面蟹(ゾック)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	32	6	40	1-2
激光砲	38	3	50	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1750	3500	3	○	8

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	○	×	◎	○	○
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	300	16	9	300	42	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

白詩大魔(ペズン·ドワッジ)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	32	4	50	1-1
激光劍	46	2	70	0-0
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1050	1800	4	○	9

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	150	20	7	240	45	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

安古特・渣古(アクト·ザク)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	16	6	80	1-1
激光斧	20	4	70	0-0
DSAH	45	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	880	1100	4	○	10

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	○
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	90	35	8	160	20	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	○	○	○	×	○	×	○	×

基根(ギガン)

武器	威力	次數	命中	射程
180毫米砲	12	6	50	1-2
120毫米砲	8	6	70	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	300	450	3	○	10

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	×	×	◎
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	50	15	6	140	12	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

加莎(ガッシャ)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	13	8	50	1-2
鐵槌槍	100	1	25	1-2
爪	38	2	95	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	740	1550	4	○	10

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	130	18	7	200	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	×	○	×	○	×

GB α(GBアルファ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	22	5	75	1-1
激光劍	32	3	80	0-0
激光劍	50	1	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1200	1950	4	○	14

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	160	34	8	170	30	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	○	○	○	○	○	×	○	○

GB β(GBベータ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	26	5	75	1-1
盾牌飛彈	9	5	60	1-1
激光劍	42	3	85	0-0
激光劍	62	1	80	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1950	2550	4	○	14

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	180	38	8	190	36	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	○	○	○	○	○	×	○	○

加薩C(ガザC)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	2	6	60	1-2
激光劍	38	2	75	0-0
激光劍	50	1	75	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1600	2550	3	○	18

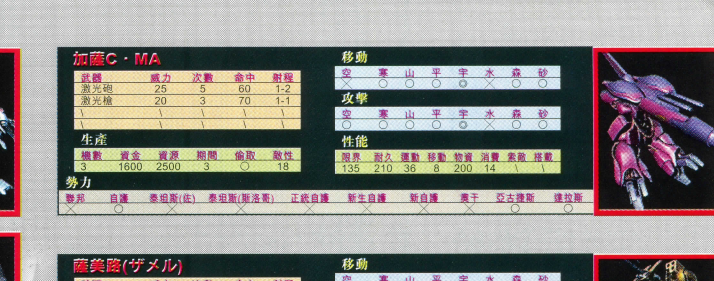
	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	○	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	○	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
135	210	36	7	200	28	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	○	○



加薩C・MA

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	25	5	60	1-2
激光槍	20	3	70	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1600	2500	3	○	18

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	○	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	○	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
135	210	36	8	200	14	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	○	○

薩美路(ザメル)

武器	威力	次數	命中	射程
68厘米大砲	45	6	50	2-4
飛彈	10	8	60	1-2
機關槍	3	10	35	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2250	4500	3	○	11

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	○	○	○	○	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	320	16	8	280	40	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	○

京寶梵(ケンプファー)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	32	5	65	1-1
機關槍	6	8	90	1-1
導彈	46	1	70	1-1
激光劍	45	3	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2200	3500	3	○	13

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎
攻擊	○	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	250	48	9	240	46	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

多拉智(ドラッシェ)

武器	威力	次數	命中	射程
40毫米機關槍	8	10	60	1-1
激光劍	36	2	75	0-0
激光劍	48	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	450	720	2	○	14

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	70	28	8	140	12	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	×	○



夜鷲(ノイエ·ジール)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	46	6	50	1-2
米加粒子砲	34	3	70	1-2
激光劍	180	1	90	0-0
爪	120	1	95	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	10000	13500	4	○	15

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	590	45	11	380	60	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	○	○

夜鷲2

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	50	6	50	1-2
米加粒子砲	30	4	75	1-2
浮游圓錐砲	24	8	85	1-2
激光劍	180	1	99	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	14000	17000	5	×	20

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	620	52	11	400	75	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	○	×

吉姆(ジム)

武器	威力	次數	命中	射程
小型雷射槍	6	6	60	1-1
激光劍	20	2	75	0-0
頭部機關砲	2	6	35	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	290	670	2	○	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	65	17	6	100	10	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

吉姆D型

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	4	12	50	1-1
激光劍	23	2	75	0-0
頭部機關砲	2	6	35	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	350	670	2	○	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	65	17	6	100	10	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

吉姆COMMAND G(ジムコマドG)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	4	12	50	1-1
激光劍	23	2	75	0-0
頭部機關砲	2	6	35	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	350	670	2	○	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	65	17	6	100	10	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



吉姆COMMAND GS

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	12	5	65	1-1
激光劍	27	2	75	0-0
頭部機關砲	2	6	35	1-1
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	×	×	×	◎	×	×	×

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	460	850	2	○	8

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	85	24	6	100	14	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

吉姆改

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	7	14	50	1-1
激光劍	34	2	80	0-0
頭部機關砲	2	8	30	1-1
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	550	990	2	○	12

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	100	28	7	120	15	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

重火力吉姆(パワード·ジム)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	26	5	45	1-1
激光劍	40	2	75	0-0
頭部機關砲	3	6	35	1-1
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1250	1900	3	○	14

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	160	38	7	150	25	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

吉姆CUSTOM(ジム·カスタム)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	9	12	65	1-1
激光劍	36	2	80	0-0
頭部機關砲	3	6	35	1-1
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	870	1250	2	○	14

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
135	130	35	7	140	18	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

吉姆COWELL(ジムクゥエル)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	9	12	65	1-1
激光劍	36	2	80	0-0
頭部機關砲	3	6	35	1-1
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	870	1250	2	○	14

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
135	130	35	7	140	18	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

吉姆2

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	22	5	70	1-1
激光劍	32	2	75	0-0
激光劍	34	1	85	0-0
頭部機關槍	4	6	35	1-1

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	○	◎	◎	×	◎	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	750	1400	2	○	15

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
115	150	32	6	120	15	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

尼姆(ネモ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	9	6	60	1-1
激光劍	38	2	85	0-0
激光劍	40	1	85	0-0
頭部機關槍	4	6	35	1-1

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1400	2200	3	○	17

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	190	36	7	140	20	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

輕裝甲吉姆(ジム·Lアーマー)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	20	3	90	1-1
激光劍	18	4	70	0-0
激光劍	24	1	85	0-0
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	420	580	2	○	5

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	45	28	8	80	8	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

吉姆・S CUSTOM(ジムSカスタム)

武器	威力	次數	命中	射程
小型激光槍	24	4	95	1-1
激光槍	6	3	75	1-1
BS UNIT	27	2	85	0-0
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	○	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	460	950	2	○	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
135	75	15	6	120	14	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

狙擊型吉姆2(ジムスナイパー2)

武器	威力	次數	命中	射程
240毫米大砲	16	4	45	1-2
激光槍	20	2	99	1-1
激光劍	29	2	80	0-0
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	◎	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
◎	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	850	1350	3	○	10

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	95	32	7	120	16	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

吉姆大砲(ジムキャノン)

武器	威力	次數	命中	射程
激光大砲	25	5	70	1-2
小型激光槍	6	3	50	1-1
機關砲	1	8	30	1-1
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	○	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	310	720	2	○	4

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
115	70	10	5	140	12	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

吉姆大砲2

武器	威力	次數	命中	射程
激光大砲	5	8	50	1-1
激光槍	9	6	50	1-1
機關砲	2	8	30	1-1
激光劍	32	2	60	0-0

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	◎	◎	◎	×	◎	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	760	1500	3	○	14

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	160	28	6	160	20	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

水戰吉姆(アクアジム)

武器	威力	次數	命中	射程
激光大砲	20	6	70	1-1
魚雷	14	3	50	1-2
激光劍	20	2	75	0-0
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	◎	○	○	×	◎	○	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	◎	○	○	×	◎	○	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	350	720	2	○	4

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	70	14	7	150	15	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

陸戰型吉姆・A(リクセンGM・A)

武器	威力	次數	命中	射程
S機關槍	5	12	40	1-1
激光劍	28	2	75	0-0
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	◎	◎	×	×	◎	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	◎	◎	×	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	640	1100	3	○	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
135	90	15	6	170	20	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

陸戰型吉姆・B

武器	威力	次數	命中	射程
S機關槍	5	12	40	1-1
激光劍	28	2	75	0-0
火箭炮	10	3	65	1-2
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	◎	◎	×	×	◎	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
○	○	◎	◎	×	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	640	1100	3	×	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
135	90	15	5	170	30	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

太空坦克(ガンタンク)

武器	威力	次數	命中	射程
120毫米大砲	10	8	50	2-3
導彈	6	8	50	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	◎	○	◎	×	×	○	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
◎	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1500	3250	3	○	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	170	6	5	180	25	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

量產型太空坦克(ガンタンク[リ])

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	8	6	50	1-2
機槍砲	8	4	45	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	◎	○	◎	×	×	○	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
◎	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	350	720	2	○	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	70	5	5	180	20	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

太空坦克2

武器	威力	次數	命中	射程
240毫米大砲	14	8	50	1-2
激光砲	10	4	50	2-3
火箭砲	8	4	50	1-1
\	\	\	\	\

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	◎	○	◎	×	×	○	◎

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
◎	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	200	500	2	○	5

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
115	45	4	5	180	15	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

雷射大砲・A(ガンキャノン)

武器	威力	次數	命中	射程
雷射大砲	18	8	60	1-2
激光槍	16	3	65	1-1
機關砲	3	8	30	1-1
DASH	45	1	75	0-0

移動

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
×	○	○	◎	◎	×	○	○

攻擊

空	寒	山	平	宇	水	森	砂
◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	3800	3	○	5

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	200	16	6	200	20	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

雷射大砲・B

武器	威力	次數	命中	射程
S火箭砲	10	16	45	1-2
激光槍	16	3	65	1-1
機關砲	3	8	30	1-1
DASH	45	1	75	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	3800	3	×	5

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	200	16	5	200	30	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

雷射大砲-3

武器	威力	次數	命中	射程
雷射大砲	18	8	60	1-2
激光槍	16	3	65	1-1
機關砲	3	8	30	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1800	4100	3	○	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	×	×	◎	◎
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	220	10	6	200	20	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

雷射大砲2

武器	威力	次數	命中	射程
雷射大砲	26	6	85	1-2
激光槍	18	3	75	1-1
機關砲	3	8	30	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2400	4500	3	○	8

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	○
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
175	240	20	7	200	26	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

雷射大砲-D

武器	威力	次數	命中	射程
240毫米大砲	14	6	60	1-2
激光槍	16	3	50	1-1
機關砲	2	10	30	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	550	1200	2	○	9

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	◎	○
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	120	18	6	200	16	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

試作型高達(プロトガンダム)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	25	6	60	1-2
機關砲	2	10	50	1-1
激光劍	36	3	75	0-0
激光劍	48	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4800	5850	3	○	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	○	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	250	35	7	160	20	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

水戰高達(スイチュウ)

武器	威力	次數	命中	射程
120毫米大砲	12	10	50	2-3
激光槍	8	6	60	1-1
魚雷	16	4	60	1-2
激光劍	24	4	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1700	2800	3	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	◎	○	○
攻擊	◎	◎	○	◎	×	◎	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	200	32	8	160	20	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

高達(ガンダム)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	25	6	60	1-1
機關砲	2	10	50	1-1
激光劍	36	3	75	0-0
激光劍	48	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4900	6000	3	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	○	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	260	36	7	160	20	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

高達・B

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	50	4	50	1-1
機關砲	2	10	50	1-1
激光劍	36	3	75	0-0
激光劍	48	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4900	6000	3	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	○	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	260	36	6	160	30	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

G-3高達

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	25	6	60	1-1
機關砲	2	10	50	1-1
激光劍	36	3	75	0-0
激光劍	48	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5000	5850	3	○	8

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	○	○	○
攻擊	○	◎	○	◎	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	250	42	8	160	22	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

T-高達

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	32	6	60	1-1
機關砲	2	10	50	1-1
激光劍	40	3	70	0-0
激光劍	60	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5000	6300	3	○	8

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	○	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	270	32	7	160	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	×	○	×	×	×	×	×	×	×

高達/CA

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	32	6	60	1-1
機關砲	2	10	50	1-1
激光劍	40	3	70	0-0
激光劍	60	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5400	6000	3	○	13

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	○	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	250	58	8	160	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	×	×	×	×	×	○	×	×	×

高達ALEX(Gアレックス)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	30	6	75	1-1
90毫米機關砲	5	13	75	1-1
機關砲	4	8	50	1-1
激光劍	38	3	80	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5000	6500	3	○	11

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	280	52	7	170	24	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

FA 高達ALEX

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	30	6	75	1-1
機關砲	4	8	50	1-1
激光劍	38	3	80	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	7600	10500	4	×	11

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	330	26	6	190	25	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

FA高達

武器	威力	次數	命中	射程
雙重激光砲	38	6	50	1-1
240毫米大砲	32	3	60	1-2
機關砲	5	6	50	1-1
DASH	75	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	6700	9000	4	○	11

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	290	24	6	190	30	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

重裝高達(ヘビーガンダム)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	34	6	60	1-1
激光大砲	26	3	75	1-2
激光劍	62	2	60	0-0
激光劍	70	1	75	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5600	7000	3	○	12

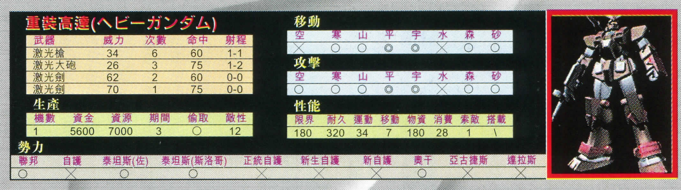
	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	320	34	7	180	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



巴斯特拉那砲(バストライラー)

武器	威力	次數	命中	射程
巴斯特拉那砲	70	4	70	2-5
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	6700	9000	4	○	12

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	290	10	5	190	10	5	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

陸戰高達(GリクセンA)

武器	威力	次數	命中	射程
S機關槍	5	15	50	1-1
C機關砲	3	5	40	1-1
激光劍	32	2	80	0-0
盾擊	35	1	80	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1000	1750	4	×	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	◎
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	120	20	7	220	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

陸戰高達B

武器	威力	次數	命中	射程
S機關槍	5	15	50	1-1
火戰砲	10	4	65	1-2
C機關砲	3	5	40	1-1
激光劍	32	2	80	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1000	1750	4	×	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	◎
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	120	20	6	220	37	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

陸戰高達C

武器	威力	次數	命中	射程
火戰砲	18	5	50	2-3
C機關砲	3	5	40	1-1
盾擊	35	1	80	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	1000	1750	4	×	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	◎
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	120	20	5	220	45	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



高達・Ez-8

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	22	6	80	1-1
機關砲	2	12	30	1-1
激光劍	32	2	80	0-0
激光劍	40	1	90	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	◎	◎	×	×	◎	◎
攻擊	○	○	◎	◎	×	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	3400	3	×	7

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
175	180	30	7	190	20	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

妖精高達(ガンダムピクシー)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	6	24	45	1-1
機關砲	2	10	50	1-1
激光劍	48	2	85	0-0
激光劍	20	6	85	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	×	×	◎	◎
攻擊	○	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2700	3000	3	○	9

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	160	48	9	120	10	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

MK II・A

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	42	6	65	1-1
機關砲	6	8	30	1-1
激光劍	60	3	65	0-0
激光劍	80	1	75	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	◎	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	6300	9500	3	○	15

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	420	42	8	240	30	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

MK II・B

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	60	5	55	1-1
機關砲	6	8	30	1-1
激光劍	60	3	65	0-0
激光劍	80	1	75	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	◎	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	6300	9500	3	○	15

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	420	42	7	240	45	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

MK II・DF

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	55	6	70	2-3
機關砲	6	8	30	1-1
激光劍	60	3	65	0-0
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	◎	×	◎	○
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	◎	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	8700	11750	3	×	15

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	580	48	8	400	60	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

歷奇戴雅斯(Rディアス)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	48	5	60	1-1
激光槍	26	4	75	1-1
機關砲	6	6	30	1-1
激光劍	46	3	70	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	◎	×	◎	◎
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3000	5200	3	○	16

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	380	45	7	220	25	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	○	○	×	×

歷奇戴雅斯/QV

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	48	5	60	1-1
激光槍	26	4	75	1-1
激光劍	46	3	70	0-0
激光劍	60	1	85	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	◎	×	◎	◎
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3200	5600	3	×	16

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	400	54	8	220	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

百式(100シキ)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	32	3	60	1-1
激光槍	32	8	75	1-1
激光劍	46	4	80	0-0
激光劍	60	1	75	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	7000	9000	3	×	17

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
230	360	60	8	200	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Z高達

武器	威力	次數	命中	射程
榴彈砲	40	2	80	1-1
激光槍	40	10	65	1-1
激光劍	58	4	85	0-0
機關砲	6	10	30	1-1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	9000	12500	4	×	20

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
250	450	76	9	280	40	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

偉佈雷特(ウエイブライダー)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	40	9	55	1-1
激光槍	24	6	75	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	9000	12500	4	×	20

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
250	450	68	11	280	20	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

高達・MA

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	25	6	70	1-1
導彈	15	6	60	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	6400	7600	2	○	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	380	46	9	320	50	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

百式・ML(100シキ・ML)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	120	3	99	1-5
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	○
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	7000	9000	3	×	18

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	360	12	4	200	60	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	○	○	×	×

P型MK-II(PタイプMK-II)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	60	8	35	1-2
激光劍	70	4	50	0-0
激光劍	90	1	55	0-0
機關砲	6	12	20	1-1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	10000	5000	5	×	19

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
230	180	68	8	220	42	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	×	×	×	×	○	×	×

BD-1

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	8	16	65	1-1
C火箭	10	3	60	1-1
激光劍	34	3	75	0-0
機關砲	4	8	30	1-1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	×	×	◎	◎
攻擊	○	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2200	3200	3	×	7

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	180	38	8	200	30	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

BD-2

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	8	16	65	1-1
C火箭	10	3	60	1-1
激光劍	34	3	75	0-0
機關砲	4	8	30	1-1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	×	×	◎	◎
攻擊	○	◎	◎	◎	○	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2300	3500	3	×	8

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	190	40	8	200	35	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

BD-2/NS

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	8	16	65	1-1
C火箭	10	3	60	1-1
激光劍	34	3	75	0-0
機關砲	4	8	30	1-1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	○	×	◎	◎
攻擊	○	◎	◎	◎	○	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2600	4000	3	×	8

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	210	45	8	200	35	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	×	×	×	×	×

BD-3

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	8	16	65	1-1
C火箭	10	3	60	1-1
激光劍	34	3	75	0-0
機關砲	4	8	30	1-1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	×	×	◎	◎
攻擊	○	◎	◎	◎	○	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2400	3500	3	×	8

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
195	200	42	8	200	35	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

G ARMOUR(G アーマー)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	30	4	50	1-2
火箭	15	6	60	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	6400	7600	2	○	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	380	20	6	320	26	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

G 戰機(G ファイター)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	30	4	50	1-2
火箭	15	6	60	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1500	1600	2	○	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
195	120	24	7	160	26	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

G SKY(Gスカイ)

武器	威力	次數	命中	射程
30毫米機關砲	2	14	55	1-1
火箭	15	6	60	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3200	3800	2	○	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	○	○	○	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	190	32	7	160	10	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

G坦克(Gブル)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	30	5	50	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3200	3800	2	○	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	190	18	6	160	15	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

G防衛號(Gディフェンサー)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	50	3	80	1-2
飛彈	16	8	60	1-1
機關槍	5	8	40	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2400	2250	3	○	17

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	○	○	○	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	160	36	9	160	20	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

GP01(Gザフィランサス)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	30	8	60	1-1
機關槍	5	9	30	1-1
激光劍	46	3	80	0-0
激光劍	60	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4900	5200	3	○	13

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	×	×	◎	○
攻擊	○	◎	◎	◎	×	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
240	280	58	9	180	25	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	×	×	×	×	○	×	×

GP01 FB(Gフルバーニアン)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	30	8	60	1-1
機關槍	5	9	30	1-1
激光劍	46	3	80	0-0
激光劍	60	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5000	5200	3	○	13

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
245	280	64	10	200	28	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	×	×	×	×	○	×	×

GP02(Gサイサリス)

武器	威力	次數	命中	射程
核砲	100	5	99	2-4
機關槍	9	14	40	1-1
激光劍	84	3	75	0-0
激光劍	100	1	85	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	9500	9000	4	○	13

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	◎	×	◎	◎
攻擊	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
230	380	50	8	260	65	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	×	×	×	×	○	×	×

GP03 DENERROBIUM(デンドロビウム)

武器	威力	次數	命中	射程
米加激光砲	80	5	55	2-3
機關槍	36	5	50	1-1
導彈	22	12	80	2-3
激光劍	250	1	95	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	14500	16500	5	○	13

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	650	40	12	400	70	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	×	×	×	×	○	×	×

GP03(Gステイメン)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	20	8	60	1-1
機關槍	36	5	50	1-1
激光劍	32	3	85	0-0
激光劍	45	1	90	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3850	3450	3	○	13

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
250	180	60	9	150	24	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	×	×	×	×	○	×	×

GP04(Gガーベラ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光大砲	38	6	60	1-1
機關槍	36	5	50	1-1
激光劍	70	1	85	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5500	6000	3	○	14

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	◎	○	○	○	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
240	320	62	11	240	36	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

賈希那(ガーベラテトラ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光機關槍	16	15	55	1-1
機關槍	6	8	70	1-1
激光劍	50	3	65	0-0
激光劍	50	3	65	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5200	5600	3	○	13

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	◎	○	○	○	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
235	300	60	10	220	34	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	○	×	×	×	×	×	×	○

賈希那改

武器	威力	次數	命中	射程
激光機關槍	18	16	60	1-1
機關槍	6	8	70	1-1
激光劍	55	3	65	0-0
激光劍	80	1	75	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5800	6300	4	○	14

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	◎	○	○	○	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
245	340	65	11	240	36	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	○	×	×	×	×	×	×	○

亞斯曼(アッシマー)

武器	威力	次數	命中	射程
L激光槍	32	6	65	1-1
激光槍	42	3	75	0-0
激光劍	60	1	95	0-0
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3000	6500	3	○	15

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	×	◎	◎
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
165	400	40	7	220	30	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

亞斯曼MA

武器	威力	次數	命中	射程
L激光槍	32	5	55	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3000	6500	3	○	15

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	×	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
165	400	36	8	220	15	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

基佈拿(ギャプラン)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	35	6	75	1-1
雷射劍	48	3	80	0-0
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4000	6000	3	○	16

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	◎	○	○	◎	◎	×	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	350	68	8	250	40	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

基佈拿MA

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	35	6	75	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4000	6000	3	○	16

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	○	○	○	◎	○	○	○
攻擊	◎	○	○	○	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	350	54	12	250	20	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

獵犬(バウンド·ドッグ)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	48	6	65	1-2
激光砲	30	3	70	1-1
激光劍	85	2	75	0-0
爪	70	1	75	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	8500	13000	4	○	17

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	◎	×	◎	◎
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	580	50	7	350	60	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

獵犬MA

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	48	6	65	1-2
激光砲	30	3	70	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	8500	13000	4	○	17

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	○	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
185	580	45	8	350	30	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

卡布斯尼(ガブスレイ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	38	6	65	1-1
米加激光砲	34	5	50	1-1
激光劍	50	3	75	0-0
激光劍	60	1	75	0-0

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5000	8000	3	○	17

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	○	○	◎	◎	◎	×	◎	◎

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	480	48	7	250	40	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

卡佈斯尼MA

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	26	4	70	1-1
米加激光砲	38	5	55	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5000	8000	3	○	17

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	○	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	480	43	8	250	20	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

巴佈拉比(ハンブラビ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	38	7	65	1-1
激光劍	56	3	75	0-0
爪	75	1	85	0-0
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3500	7000	3	○	18

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	400	64	8	200	30	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

巴佈拉比MA

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	38	6	50	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3500	7000	3	○	18

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	400	57	9	200	15	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

麥沙拿(メッサーラ)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	50	6	60	1-2
飛彈	12	8	60	1-2
榴彈砲	30	2	70	1-1
激光劍	95	2	75	0-0

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	◎	×	○	○
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	7000	13500	4	○	16

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	600	46	7	300	50	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	○	×	×	×	×	×	×

麥沙拿MA

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	50	5	50	1-2
飛彈	12	8	60	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	○	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	7000	13500	4	○	16

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	600	41	9	300	25	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	○	×	×	×	×	×	×

THE O(ジO)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	50	8	65	1-1
激光劍	68	3	75	0-0
激光劍	70	1	75	0-0
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	10500	15000	4	○	20

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
220	560	70	8	340	50	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	○	×	×	×	×	×	×

鐵球・P型

武器	威力	次數	命中	射程
180毫米大砲	6	6	50	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	230	400	2	○	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	25	12	5	80	8	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

鐵球・P型

武器	威力	次數	命中	射程
180毫米大砲	6	4	65	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	140	280	1	○	5

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
110	20	10	5	70	6	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

61式戰車(61シキセンシャ)

武器	威力	次數	命中	射程
150毫米大砲	5	4	40	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	○	◎	×	◎	×	×	○	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	30	120	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
105	8	5	6	65	5	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

HOPPER TRUCK(ホバートラック)

武器	威力	次數	命中	射程
20毫米機關槍	2	8	25	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	○	◎	×	◎	×	×	○	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	50	150	1	○	2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	12	8	6	120	6	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

大型運輸戰車(ビックトレー)

武器	威力	次數	命中	射程
導彈砲	35	4	40	1-3
粒子砲	40	6	35	2-5
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	◎	◎	○	◎	×	×	○	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2500	10000	4	○	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
165	600	5	6	750	60	4	8

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

馬沙拉攻擊戰車(マゼラアタック)

武器	威力	次數	命中	射程
馬沙拉砲	12	3	35	1-2
三連機關槍	1	8	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	○	○	○	◎	×	×	○	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	60	150	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
115	12	6	6	90	8	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

馬沙拉底部(マゼラベース)

武器	威力	次數	命中	射程
三連機關槍	1	8	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	○	○	○	◎	×	×	○	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	30	75	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
105	8	8	6	55	2	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

馬沙拉頂部(マゼラトップ)

武器	威力	次數	命中	射程
馬沙拉砲	12	3	25	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	○	×	×	×	×	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	30	75	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	4	12	6	35	6	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

基路佈(ギャロップ)

武器	威力	次數	命中	射程
導彈砲	28	5	40	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	○	○	○	◎	×	×	○	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1200	4500	3	○	2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	360	8	8	500	40	3	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

丹佈途猛(ダブデ)

武器	威力	次數	命中	射程
導彈砲	30	4	60	2-4
激光砲	6	10	25	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	○	○	◎	×	×	○	◎
攻擊	○	○	○	◎	×	×	○	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	9000	4	○	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	500	6	6	700	50	4	8

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

核戰機2(コアファイター2)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	16	5	65	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	○	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	○	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
	650	720	1	○	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	50	34	8	90	12	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

風戰車(ファンファン)

武器	威力	次數	命中	射程
火箭砲	4	3	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	◎	○	◎	×	◎	○	◎
攻擊	○	◎	○	◎	×	◎	○	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	15	70	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
110	3	6	6	50	3	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

TIN戰機(TINコッド)

武器	威力	次數	命中	射程
機關砲	2	8	35	1-1
火箭	5	3	60	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	×	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	40	120	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
115	8	12	6	70	5	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

DEATH LOCK(デプロッグ)

武器	威力	次數	命中	射程
炸彈	9	6	40	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	×	×	×	×

生產

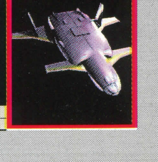
機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	40	120	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
115	8	12	6	70	5	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×





伊斯卡路古(ドン·エスカルゴ)

武器	威力	次數	命中	射程
炸彈	12	7	40	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	×	◎	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	120	360	2	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	15	9	5	160	28	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

達斯(デッシュ)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	1	8	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	×	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	80	165	1	○	2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
115	10	14	6	80	6	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

美迪亞(ミデア)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	3	12	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	×	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	600	1350	2	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	150	5	5	650	15	2	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

美迪亞改

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	4	12	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	×	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	900	1800	2	○	7

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	200	12	6	720	20	2	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

多寶(ドップ)

武器	威力	次數	命中	射程
飛彈	3	6	35	1-1
機關槍	4	12	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	×	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	50	135	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	10	15	6	80	6	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

多寶/GZ

武器	威力	次數	命中	射程
飛彈	3	6	35	1-1
機關槍	1	10	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	×	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	50	135	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	10	15	6	80	6	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×

多達爾(ドダイ)

武器	威力	次數	命中	射程
飛彈	3	6	35	1-1
機關槍	1	10	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	×	×	◎	◎	×	○	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	120	300	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	12	10	5	160	26	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

多達爾+渣古2J型

武器	威力	次數	命中	射程
渣古機關槍	3	10	60	1-1
導彈	7	6	40	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	◎	◎	×	×	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	380	800	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	57	9	4	260	32	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

多達爾+老虎B型

武器	威力	次數	命中	射程
手部機關槍	6	10	60	1-1
導彈	7	6	40	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	510	1060	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
140	87	8	4	280	34	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

雷公(ルッグン)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	1	9	25	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	×	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	80	165	1	○	2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
115	10	14	6	80	6	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

大水牛(ガウ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	32	4	45	1-3
機關槍	15	12	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	◎	◎	◎	×	◎	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1600	3200	3	○	4

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	280	6	5	500	60	3	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

快雅古(ファットアンクル)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	15	12	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	×	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	×	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	600	1450	2	○	2

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	160	4	5	680	15	2	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

核戰機(コアファイター)

武器	威力	次數	命中	射程
30毫米機關槍	2	14	55	1-1
飛彈	6	3	40	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	350	450	1	○	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	35	28	7	80	8	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

CF2-FB

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	16	5	70	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	700	720	1	○	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
195	50	36	8	100	14	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

G長戰機(コアブースター)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	18	6	60	1-2
30毫米機關槍	2	14	55	1-1
飛彈	6	3	40	1-1
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1200	1150	2	○	4

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	80	32	8	120	18	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

多利亞艾斯(トリアーエズ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光槍	2	6	25	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	25	80	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
105	4	8	5	60	4	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

S FISH(S フイッシュ)

武器	威力	次數	命中	射程
機關槍	2	9	40	1-1
飛彈	5	4	60	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	◎	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	60	150	2	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	12	15	6	80	6	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

巴夫利古(パブリク)

武器	威力	次數	命中	射程
基根砲	4	7	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	180	360	1	○	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	35	8	6	220	40	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

卡多魯(ガトル)

武器	威力	次數	命中	射程
飛彈	2	6	35	1-1
機關槍	1	6	40	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
5	40	135	1	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	10	12	6	70	5	1	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



節告(ジッコ)

武器	威力	次數	命中	射程
飛彈	5	6	35	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
3	180	360	1	○	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
125	35	8	6	220	40	\	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

高姆沙(コムサイ)

武器	威力	次數	命中	射程
基根槍	3	10	40	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	150	300	1	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	70	8	6	100	8	1	1

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

高姆沙2

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	4	10	40	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	200	350	1	○	6

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	90	10	6	100	10	1	1

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

高姆沙S

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	4	12	40	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	250	450	1	○	10

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	100	12	6	100	12	1	1

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

告落賓斯(コロンブス)

武器	威力	次數	命中	射程
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	350	1450	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	×	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	150	0	6	650	0	0	5

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

告落賓斯改

武器	威力	次數	命中	射程
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	500	2000	2	○	10

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	×	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	220	4	6	760	0	0	5

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

撒拉米斯(サラミス)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	32	4	50	2-3
導彈	15	3	30	1-3
基根砲	5	10	20	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1000	3400	3	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	300	8	7	460	25	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

撒拉米撒K

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	32	4	50	2-3
導彈	15	3	30	1-3
基根砲	5	10	20	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1250	3400	3	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	300	8	7	480	25	2	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

撒拉米撒改

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	40	5	50	2-4
激光砲	25	3	40	2-4
導彈	18	6	25	1-3
基根砲	5	10	20	1-1

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2000	5500	3	×	12

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
165	400	12	7	520	32	2	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

麥捷倫級(マゼラン)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	44	3	50	2-4
導彈	20	3	30	1-3
基根砲	6	12	30	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1350	4500	4	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	400	10	8	500	30	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

麥捷倫級K

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	44	3	50	2-4
導彈	20	3	30	1-3
基根砲	6	12	30	1-1
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1800	4500	4	×	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	400	10	8	500	30	3	4

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

麥捷倫改

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	52	5	50	2-5
雷射砲	28	5	35	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3600	6800	4	×	14

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
175	500	14	8	580	38	3	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

飛馬級(ペガサス)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	55	3	55	2-4
雷射砲	35	3	35	2-4
導彈	20	3	30	1-3
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4200	9000	5	○	7

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	○	○	○	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	500	12	9	600	45	4	6

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

白色基地(ホワイトベース)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	55	4	60	2-4
雷射砲	35	3	35	2-4
導彈	20	3	30	1-3
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4600	9900	5	○	8

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	○	○	○	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	550	16	9	600	50	4	6

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

古利爾法特姆(グレイファントム)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	65	3	55	2-4
雷射砲	30	3	35	2-4
導彈	20	3	30	1-3
基根砲	8	12	25	1-1

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5000	10500	5	○	11

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	○	○	○	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
195	600	18	9	700	50	4	9

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

亞魯比安(グレイファントム)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	85	3	55	2-4
雷射砲	40	3	35	2-4
激光砲	25	3	35	1-3
導彈	35	3	25	1-3

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	6000	12500	5	○	14

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	○	○	○	◎	○	○	○

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	700	20	9	780	60	4	6

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

亞米加姆(バーミンガム)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	95	3	50	2-5
雷射砲	40	3	35	2-5
激光砲	30	3	35	1-3
導彈	18	5	25	1-3

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4200	11500	4	○	17

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	850	14	8	900	50	4	\

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

伯夫(パプワ)

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	6	10	35	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	400	1600	2	○	1

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	180	5	6	680	15	1	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

姆薩爾級(ムサイ[コ])

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	32	4	50	2-3
導彈	16	3	25	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1100	3000	3	○	1

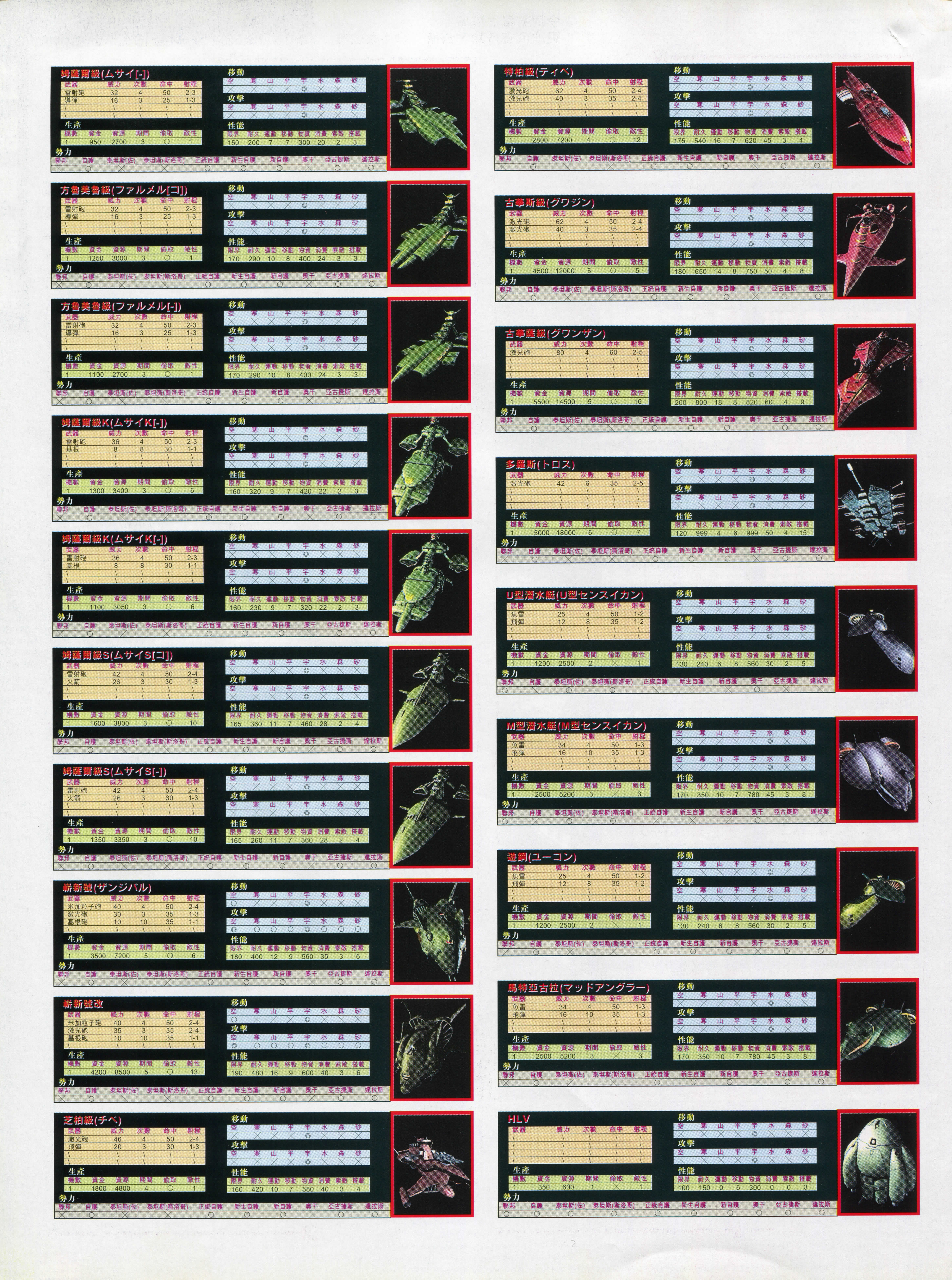
	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	270	7	7	400	20	2	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



姆薩爾級(ムサイ[-])

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	32	4	50	2-3
導彈	16	3	25	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	950	2700	3	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
150	200	7	7	300	20	2	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

方魯美魯級(ファルメル[コ])

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	32	4	50	2-3
導彈	16	3	25	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1250	3000	3	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	290	10	8	400	24	3	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

方魯美魯級(ファルメル[-])

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	32	4	50	2-3
導彈	16	3	25	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1100	2700	3	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	290	10	8	400	24	3	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

姆薩爾級K(ムサイK[-])

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	36	4	50	2-3
基根	8	8	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1300	3400	3	○	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	320	9	7	420	22	2	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

姆薩爾級K(ムサイK[-])

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	36	4	50	2-3
基根	8	8	30	1-1
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1100	3050	3	○	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	230	9	7	320	22	2	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

姆薩爾級S(ムサイS[コ])

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	42	4	50	2-4
火箭	26	3	30	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1600	3800	3	○	10

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
165	360	11	7	460	28	2	4

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

姆薩爾級S(ムサイS[-])

武器	威力	次數	命中	射程
雷射砲	42	4	50	2-4
火箭	26	3	30	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1350	3350	3	○	10

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
165	260	11	7	360	28	2	4

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

斬新號(ザンジバル)

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	40	4	50	2-4
激光砲	30	3	35	1-3
基根砲	10	10	35	1-1
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	○	○	○	◎	○	○	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	3500	7200	5	○	6

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	400	12	9	560	35	3	6

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

斬新號改

武器	威力	次數	命中	射程
米加粒子砲	40	4	50	2-4
激光砲	35	3	35	2-4
基根砲	10	10	35	1-1
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	○	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	◎	○	○	○	◎	○	○	○

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4200	8500	5	○	13

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
190	480	16	9	600	40	3	6

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

芝柏級(チベ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	46	4	50	2-4
飛彈	20	3	30	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1800	4800	4	○	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
160	420	10	7	580	40	3	4

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

特柏級(ティベ)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	62	4	50	2-4
激光砲	40	3	35	2-4
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2800	7200	4	○	12

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
175	540	16	7	620	45	3	4

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

古華斯級(グワジン)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	62	4	50	2-4
激光砲	40	3	35	2-4
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	4500	12000	5	○	5

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
180	650	14	8	750	50	4	8

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

古華薩級(グワンザン)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	80	4	60	2-5
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5500	14500	5	○	16

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
200	800	18	8	820	60	4	9

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

多羅斯(トロス)

武器	威力	次數	命中	射程
激光砲	42	6	35	2-5
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	5000	18000	6	○	7

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
120	999	4	6	999	50	4	15

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

U型潛水艇(U型センスイカン)

武器	威力	次數	命中	射程
魚雷	25	4	50	1-2
飛彈	12	8	35	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	×	◎	×	×
攻擊	×	×	×	×	×	◎	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1200	2500	2	×	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	240	6	8	560	30	2	5

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

M型潛水艇(M型センスイカン)

武器	威力	次數	命中	射程
魚雷	34	4	50	1-3
飛彈	16	10	35	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	×	◎	×	×
攻擊	×	×	×	×	×	◎	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2500	5200	3	×	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	350	10	7	780	45	3	8

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×

遊鋼(ユーコン)

武器	威力	次數	命中	射程
魚雷	25	4	50	1-2
飛彈	12	8	35	1-2
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	×	◎	×	×
攻擊	×	×	×	×	×	◎	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	1200	2500	2	×	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
130	240	6	8	560	30	2	5

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

馬特亞古拉(マッドアングラー)

武器	威力	次數	命中	射程
魚雷	34	4	50	1-3
飛彈	16	10	35	1-3
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	×	◎	×	×
攻擊	×	×	×	×	×	◎	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	2500	5200	3	×	3

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
170	350	10	7	780	45	3	8

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○

HLV

武器	威力	次數	命中	射程
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\
\	\	\	\	\

	空	寒	山	平	宇	水	森	砂
移動	×	×	×	×	◎	×	×	×
攻擊	×	×	×	×	◎	×	×	×

生產

機數	資金	資源	期間	偷取	敵性
1	350	600	1	×	1

性能

限界	耐久	運動	移動	物資	消費	索敵	搭載
100	150	0	6	300	0	0	3

勢力

聯邦	自護	泰坦斯(佐)	泰坦斯(斯洛哥)	正統自護	新生自護	新自護	奧干	亞古捷斯	達拉斯
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

4月

6日	■BASS LANDING 2	ASCII	6800日圓	SPT
	■BASS LANDING 2(連釣魚手掣)	ASCII	11000日圓	SPT
	■幻影月夜-月夜野綺譚-	NAZAT	5800日圓	AVG
	名叫絆的頸鏈WITH TOY BOX STORY's	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	在遙遠的時空之中	KOEI	6800日圓	AVG
	在遙遠的時空之中(限定版)	KOEI	8800日圓	AVG
	CHESS 2000	UNBALANCE	6800日圓	ETC
	十分平系列3 搖搖下	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	PUZ
	TRL(The Rail LOADERS)	Victory	5800日圓	ADV
	遊戲中學習系列 世界史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	遊戲中學習系列 日本史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	右左(U-SA)	ARTDINK	3800日圓	PUZ
	信長之野望 烈風傳WITH POWERUP KIT	KOEI	9800日圓	SLG
13日	■BPS THE CHOICE THE NEXT TETRIS	BPS	2800日圓	PUZ
	■DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	BEST · WING同級生麻雀	J · WING	2800日圓(暫定)	ETC
	打麻雀吧！戀愛吧！Separte 1 打麻雀吧	VISCO	1500日圓	ETC
	打麻雀吧！戀愛吧！Separte 2 戀愛吧	VISCO	1500日圓	ETC
	TINY BULLET	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
14日	THE YELLOW MONKEY trancemission VJ remix	ORAISON	4800日圓	ETC
20日	■RAYCRISIS	TAITO	5800日圓	STG
	■OVER QUNE	NAMCO	5800日圓	STG
	Snow Pocketer	ATLUS	3800日圓	ETC
	Pocketer(粉紅)	ATLUS	3800日圓	ETC
	Pocketer(黑)	ATLUS	3800日圓	ETC
	Meka Pocketer	ATLUS	3800日圓	ETC
	閉鎖病院	VISIT	5800日圓	AVG
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 2～偉大之遺產～	CAPCOM	5800日圓	RPG
	Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	對戰戀愛Simulation TORIFERUZU魔法學園	ASCII	5800日圓	SLG
	Dancing Stage featuring Dreams Come True(暫稱)	KONAMI	4980日圓(暫定)	ETC
	～ART CAMION～雙六傳	AFFECT	4800日圓	RAC
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	KO THE LIVE BOXING(廉價版)	ARTRON	2800日圓	SPT
27日	■Franbluejyu之精靈	KID	6800日圓	AVG
	■Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	■Docchimecha	Sony Computer Entertainment	5800日圓	SLG
	筋肉番付ROAD TO SASUKE KONAMI	5800日圓	ETC	
	MAJOR WAVE 1500 SERIES 200EC7-LATTICE-	NUSITE	1500日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BATTLE MASTER	HUMSTAR	1500日圓	FIG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES MASMON KIDS	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	SILENT HILL (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	METALGEAR SOLID (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	METALGEAR SOLID INTEGRAL(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	Simple 1500 SERIES Vol.28 THE DUNGON RPG	D3 PUBLISHER	1500日圓	RPG
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	5800日圓	ETC
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
	考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series Castrol HONDA Superbike Racing	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	STG
	Rally The Europa	BOTTOM UP	1500日圓	RAC
下旬	BRIDGANDINE-GRAND EDITION-	E3 STAFF	6800日圓	SLG
	Wu Tang	SUCCESS	價格未定	FIG
4月	■音樂工作室 演奏2(廉價版)	ASCII	2800日圓	ETC
	■Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	■成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	5800日圓	RPG
	職業指南麻雀「兵」3	CULTURE BRAIN	4980日圓	ETC
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG

5月

2日	■老千麻雀	IDEA FACTORY	3980日圓	TAB
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	再見吧！宇宙戰艦大和號 愛的戰士們	BANDAI	7800日圓(予定)	SLG
	Value 1500 The紫禁城	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	Value 1500 The上海	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	Value 1500 The龍龍	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	PARA STATION(廉價版)	AQUA ROUGE	2800日圓	SLG
	THE BLUE MARINE	STAR FISH	2000日圓	不詳
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.30 THE BASKETBALL～1on1 PLUS	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★北電子VIRTUAL PACHISLOT 2	MAP JAPAN	5800日圓	SLG
11日	elan plus	Bisco	2800日圓	SLG
	Best of the Best S.Q～SOUND CUBE	MEDIA ENTERTAINMENT	2500日圓	PUZ
	Best of the Best THE家庭餐廳 史上最強的菜單	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	Best of the Best PACHISLOT王mini	MEDIA ENTERTAINMENT	1800日圓	SLG
18日	■攜帶EDDIE	INCREMENT P	5800日圓	ETC
	Dance Dance Revolution 3rd MIX(暫名)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	Victory Boxing	Victor Interactive Software	5800日圓	SPT
	MARIONETTE COMPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓	SLG
	用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	3400日圓	ACT
	BACK GAMMON 2000	Unbalance	6800日圓	TAB
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
25日	■賭博默示錄KAIJI	講談社	5800日圓	AVG
	■SuperLite 1500 Series QUIZ VOL.1 RED	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■SuperLite 1500 Series QUIZ VOL.2 BLUE	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■SuperLite 1500 Series QUIZ VOL.3 YELLOW	SUCCESS	1500日圓	ETC
	AQUALIAN AGE東京WARS	ESP	6800日圓	TAB
	COMBI麻雀WITH幻影月夜人物	GEAPUS	2800日圓	TAB
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series HOOOCKEY！	SUCCESS	1500日圓	SPT
	本格四人打專業麻雀 麻雀王	童	1980日圓	TAB
	Pop'n Music2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES永遠也在一起	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BATTLE ATHLETICS	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LOADMONARCH新蓋亞王國記	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	★必殺PACHISLOT STATION 9	SUNSOFT	4900日圓	SLG
中旬	■OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓	RAC
5月	聖ROMMIOUS女學院	XING Entertainment	6800日圓	AVG
	Screen(暫名)	KID	價格未定	不詳
	FEVER2 SANKYO公式PACHINKO SIMULATOR	I.S.C	3800日圓	SLG
	★VIRTUAL競艇2000	日本物產	6800日圓	SPT
	★實況賽名競馬DREAM CLASSIC	BANDAI	5800日圓	SPT
	★～仙界大戰～仙界傳封神演義	BANDAI	5800日圓	不詳

6月

1日	★MARU安SERIES4海底大戰爭	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	STG
15日	★綠野仙蹤～ANOTHER WORLD～RUGRUG	AFFECT	3000日圓	
22日	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series填字遊戲 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	★SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS	ASK	4800日圓	ACT
	★J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
29日	■MAJOR WAVE 1500 SERIES LOVE GAMES ～WAIWAI TENNIS～	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	■小王國物語	KSS	4800日圓(預定)	RPG
	■ELDER GATE	KONAMI	OPEN價格	RPG
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES EGG	HUMSTAR	1500日圓	不詳
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES MASTER OF MONSTERS ～破曉之賢者們～		1500日圓	SLG
	★BISHIBASHI SPECIAL 3 ～STEP CHAMP～	KONAMI	OPEN價格	ETC
上旬	★四季之BASS釣魚	VISIT	1980日圓	SPT
下旬	在哪裏也有蒼鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
	DIORAMS	PONOS	價格未定	不詳
	★THE心理GAME 7	VISIT	1500日圓	ETC
6月	■MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	價格未定	STG
	■大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	■KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	CITY BRAVO～BUSINESS篇	ASTRON	價格未定	不詳
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	3200日圓	SLG
	Salaried Man金太郎	BANDAI	3800日圓	AVG
	★VAULE 1500 DOUBLE EAGLE	SUNSOFT	1500日圓	SLG
	★ACONCAGUA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★POCKET DIGIMON WORLD(暫稱)	BANDAI	5800日圓	SLG
	★F1 2000	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	RAC
	★裏技麻雀	SPIKE	4800日圓	TAB
	★FIRE PRO WRESTELING G(廉價版)	SPIKE	價格未定	SPT
	★BEST PRICE黑之十三	TONKIN HOUSE	2500日圓	不詳
7月6日	水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
7月19日	FINAL FANTASY IX	SQUARE	價格未定	RPG
7月26日	■MAJOR WAVE 1500 SERIES魔法少女PRETTY SAMMY	HUMSTAR	1500日圓	AVG
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES ACID	HUMSTAR	1500日圓	不詳
7月下旬	★稻川淳二 深夜中之的士	VISIT	價格未定	AVG
7月	■蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	■你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	■SIMPLE 1500 SERIES VOL 29釣魚	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	爆流	FUJIMIC	5800日圓	SPT
	ARTDINK BEST CHOICE LAGNACURE	ARTDINK	2800日圓	SLG
	LAGNACURE LEGEND	ARTDINK	4800日圓	SLG
	★KORIN MACRE THE RALLY(廉價版)	SPIKE	價格未定	RAC
	★KORIN MACRE THE RALLY 2	SPIKE	價格未定	RAC
	★TWILLIHT SYMPTOM ～再會～	SPIKE	價格未定	AVG
	★WTC	SPIKE	價格未定	RAC
	★MICRO MANIAX	SPIKE	價格未定	ACT
10月	PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	價格未定	SLG

2000年發售

春	SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	待查
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	Super Robot大戰 α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	Super Robot大戰 α(限定版)	BANPRESTO	9800日圓	SLG
	SPRYO×SPRKUS不尋常的旅途	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GAIA MASTER眾神的桌上遊戲	CAPCOM	4800日圓	ETC
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	COSMO WARRIOR零	TAITO	價格未定	STG
	★遊戲中學習SERIES英文生字 750	NAGASE	2800日圓	ETC
2000年夏	■砂之EMBRACE～EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	■RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	■MAESTROMUGIC	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	■青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	人魚之烙印	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	沉默的艦隊	講談社	5800(預定)	SRPG
	RC GO!	TAITO	價格未定	SLG
	悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	PERSONA 2罰	ATLUS	6800日圓	RPG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	beatmania BEST HITS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	龍之子FIGHT	TAKARA	價格未定	FIG
	SD GUNDAM G GENERATION -3(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	★鈴木爆發	ENIX	價格未定	AVG



ENIX最近推出的遊戲經常給人驚喜，這隻《鈴木爆發》也不例外。遊戲故事講述主角鈴木小姐某天收到一個包裹。本來這並無不妥，但她發現在包裹上面竟然有個蜜柑，內裏更傳出時鐘的跳動聲！難道這是炸彈……！？遊戲中玩者要控制着不幸的鈴木小姐將為數眾多的炸彈解拆，不過一旦判斷錯誤的話……

	★BLADE ARTS	ENIX	價格未定	未定
	★北斗之拳	BANDAI	價格未定	不詳
	★名探偵柯南2	BANDAI	價格未定	AVG
2000年冬	SISTER · PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	■FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	RPG
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	★PANZER FRONT bis(暫稱)	ASCII	價格未定	SLG

發售日未定

	■STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	5800日圓	SPT

遊戲	廠商	價格	類型
DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳説幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
ARKS 1000～目標!究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT

PlayStation 2

4月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
13日	永世名人IV	KONAMI	開放價格	TAB
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	開放價格	STG
	齊來玩麻雀2	KONAMI	開放價格	TAB
20日	■SKY SURFER	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
27日	■EVERGRACE	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	■0 STORY(LOVE STORY)	ENIX	7800日圓	AVG

買。

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	Primal Image Vol.1	ATLUS	5800日圓	ETC
4月	SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
	EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB

5月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
25日	HRESVELGR	GUST	價格未定	RAC

6月以後

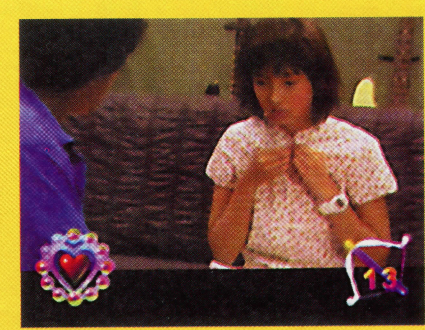
日期	遊戲	廠商	價格	類型
6月1日	建設重型機械格鬥BATTLE 打倒吧金剛!	ARTDINK	6800日圓	FIG
	鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
6月	★真・三國無雙	KOEI	價格未定	ACT
7月上旬	■REISELIED EFAMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
7月	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
	★DREAM AUDITION	JALECO	價格未定	ETC
8月	■GRIPER刃牙BAKI最大之TOURNAMENT(暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
9月	■RING OF RED(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法東京	價格未定	SPT

2000年發售

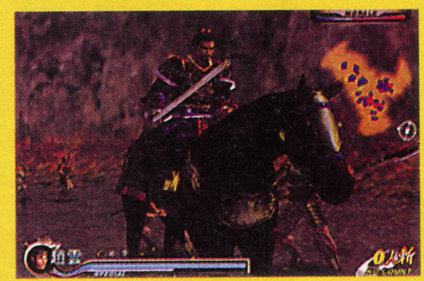
日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	■AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB
	劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	5800日圓	TAB
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
夏	■SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	價格未定	STG
	■TVDJ	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	■SURF ROID	ASCII	價格未定	SPT
	All Star Prowestling	SQUARE	價格未定	SPT
	將榮冠給你 往甲子園的道路	ARTDINK	價格未定	SPT
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GUNGRIFFON BLAZE(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
	加油日本!奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	★AQUAUA	IMAGINEER	價格未定	PUZ
	★SORCEROUS STABBER ORPHEN	角川書店	價格未定	不詳
秋	■機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	Angelique Torowa	KOEI	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★MIGHT AND MIGIC(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	★RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	★1/4	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
2000年	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ
	★Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
2001年春	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	★爆走貨車傳説 3	SPIKE	價格未定	RCG
2001年	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	★TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
■AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
■AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
■AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	待查
GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
NUIBETSU CAF*	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
★WALPURGIS之晝與夜	KONAMI	價格未定	AVG
★GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
★RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
★RACE GAME(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RCG
★全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
★WSC	SPIKE	價格未定	RAC
★FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
★RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC



ENIX除了DQ系列出名外，她還有一個比較少人認識的傳統，那就是起用新進的日本美少女演員出GAME了。還記得深田恭子也有份演出的《歐亞列車殺人事件》嗎？今次ENIX找來人氣急升的初音映莉子和平山綾擔正，加上PS2的DVD播放機能，相信會吸引到一班IDOL迷購



《三國無雙》是KOEI在PS上推出的格鬥遊戲，由於使用了三國時代武將的形象，廣受香港機迷歡迎。今次KOEI再接再厲，將在PS2上推出續集，而且今次它的玩法是類似街機《吞食天地2》的動作類型，加上全3D的畫面充滿迫力，相信必定會再次掀起一番熱潮。

Dreamcast

4月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
6日	三國志IV with Powerup kit	KOEI	9800日圓	SLG
	SUPER EURO SOCCER 2000	IMAGINEER	5800日圓	SPT
13日	HELLO KITTY的聲音電子郵件	SEGA	2800日圓	ETC
20日	櫻桃子劇場GOGIGOGI	MY BEARS ENTERTAINMENT	6800日圓	待查
27日	Power Stone 2	CAPCOM	5800日圓	FIG
	機天烈少年'S GANNER GUN	SEGA	4800日圓	ACT
	機天烈少年'S GANNER GUN(連咪版)	SEGA	6800日圓	ACT
	SAMBA DE AMIGO	SEGA	5800日圓	SLG

	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	SORCERIAN～七星魔法之使徒～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
	SORCERIAN～七星魔法之使徒～ 限定版	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	RPG
	Dance Dance Revolution 2nd MIX Club Version Dreamcast Edition (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC

5月

2日	■仙魔大戰2000 FEVER！FESTIVAL	SEGA TOYS	4800日圓	ETC
	★來玩GOLF吧 攻略PACK	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
11日	通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	3800日圓	TAB
18日	■Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	MARIONETTE CONPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓	SLG
	久遠之絆 再臨詔	FORK	5800日圓	AVG
25日	■Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	■平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	Super Runabout	Climax	5800日圓	RAC
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	5800日圓	ARPG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC

6月以後

29日	★RECORD OF LODOSS WAR羅德島戰記 邪神降臨	角川書店	6800日圓	RPG
6月	■打高爾夫吧！場地資料集vol.1(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	人生Game for Dreamcast	TAKARA	5800日圓	TAB
	ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳
	Animaster	AKI	5800日圓	SLG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	首都高BATTLE 2	元氣	5800日圓	RAC
	★IMPERIAL之鷹FIGHTER OF ZERO	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	STG
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
7月	■打高爾夫吧！場地資料集vol.2(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	ZUSER VARSER	REAL VISION	5800日圓(予定)	待查
	★COOL COOL TOON	SNK	價格未定	ACT
8月	■打高爾夫吧！場地資料集vol.3(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
9月下旬	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC

2000年

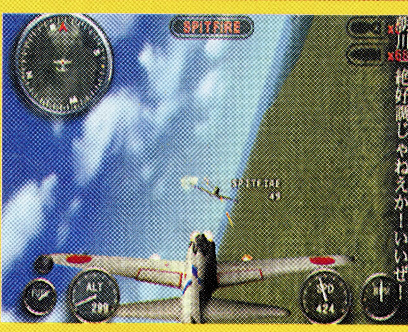
春	ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～	SEGA	6800日圓	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	熱門(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	■ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	■NET de PARA	TAKUYO	6800日圓	TAB
	■L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	■METAL MAX Overdrive	ASCII	價格未定	RPG
	■MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■Memories Off Complete	Kid	6800日圓	AVG
	■Jet Set Radio	SEGA	5800日圓	ETC
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	價格未定	SLG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
	LOON JADE	HUDSON	價格未定	RPG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	★ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	★青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	★SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
秋	■ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	■Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	★ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
2000年	■Kanon	NEC Interchannel	價格未定AVG	
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	CAPCOM	價格未定	FIG
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	SEGA	價格未定	ETC
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	★JET COASTER DREAM 2(暫稱)	發售商未定	價格未定	SLG
	★ANIMASTER PUZZLE	SEGA	價格未定	PUZ

發售日未定

	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	RPG
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	ALU · GU · LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
	Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
	★NAPPLE TALE	SEGA	價格未定	ARPG



將SLG、RPG和RAC三者合一的野心作。遊戲內容最初有點像《POKEMON》，玩者要先在野外捕捉野生動物(全為虛構生物)，然後再和牠進行訓練，培養實力。最後的目標是奪得「ANIMASTER賽獸」的冠軍！除了比賽外，玩者還要考慮配種的問題，和真實的賽馬十分類似。



飛行模擬遊戲一直都是一般玩者為之敬遠的遊戲類別，因為它們的內容大都偏向深奧，不是武器或戰爭FANS的玩者很難發現它的魅力。不過這隻《IMPERIAL之鷹》則有點例外，因為它創造了一個現實和虛構二合為一的世界觀，故事因此有更大的發揮空間。加上遊戲內出現的戰鬥機全都是二次大戰的實在戰鬥機，玩起上來就更有投入感。



SNK給人的印象一直以來都是街機格鬥的大廠。但由於近年格鬥遊戲的熱潮明顯減退了不少，SNK也不能墨守成規，開始推出其他類型的遊戲了，而這隻COOL COOL TOON就是她的音樂遊戲首次嘗試。極之卡通化的人物和背景再加上簡單的玩法，另外還附應了DC的網路機能，值得期待。

NINTENDO 64

4月

7日	■大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
	GUUNTLET LEGEND	EPOCH社	6800日圓	ACT
14日	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	6480日圓	PUZ
21日	井出洋介之麻雀塾	SETA	5800日圓	TAB
27日	薩爾達傳説 毛斯娜的面具	任天堂	5800日圓	ARPG
	薩爾達傳説 毛斯娜的面具(附擴張卡)	任天堂	7800日圓	ARPG
28日	BASS RUSH	VISCO	7800日圓	SPT
中旬	武器戰士	BUTTOM UP	6980日圓	FIG

5月

26日	釣魚64～乘着海風～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SPT

6月

30日	★WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT

2000年春

	實況POWERFUL職業棒球2000	KONAMI	7800日圓	SPT
	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
	F-1 WORLD GRAND PRIX III for NINTENDO64	Video System	價格未定	RAC
夏	SPUER BLACK BASS64	STARFISH	6800日圓	SPT
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG
發售日未定	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

4月

下旬	■F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	■日本PRO GOLF TOUR 64	MEDIA FACTORY	3500日圓	SPT

6月

	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

春	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
夏	巨人多事解放陣線 小矮人小矮人大集合(暫名)	LAND NET DD	價格未定	待查

發售日未定

	薩爾達傳説64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

5月	■METAL SLUG 3	SNK	價格未定	ACT

發售日未定

	餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

4月

27日	Memories Off Pure(暫名)	KID	4800日圓(預定)	AVG
	畫像PUZZLE	SUCCESS	2980日圓	PUZ
	傳説之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG
	★傳説之OGRE BATTLE外傳 限定BOX(NGP透明藍版同梱)	SNK	10000日圓	RPG
5月25日	■SONIC THE HEADGEHOG POCKET ADVENTURE	SNK	3800日圓	ACT
5月	■DYNAMAITE SLUGGER	SNK	價格未定	ACT
7月	■COOL COOL JAM	SNK	價格未定	不詳
	■THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE	SNK	價格未定	AVG

發售日未定

	■NIGERONNPA(暫稱)	電腦映像製作所	價格未定	不詳
	PACHINCO實機SIMULATION VOL.2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒the RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	SOUL REVENGER JET(暫名)	SNK	價格未定	SLG
	★加油阿呆君(暫稱)	SNK	價格未定	不詳

SUPER FAMICOM

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG

GAMEBOY

4月

7日	VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
13日	遊戲王MONSTER CAPSULE GB	KONAMI	4500日圓(暫定)	TAB
14日	★聖牌傳説	GIAPUS	2800日圓	TAB
21日	■BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4	KEMCO	3980日圓(暫定)	待查
	叮噹之QUIZ BOY	小學館PRODUCTION	3800日圓	ETC
	BURGER PARADISE	CAPS	2980日圓	不詳
27日	METAL GEAR Ghost Babe!	KONAMI	4500日圓(暫定)	AVG
	HUNTER×HUNTER	KONAMI	4500日圓(暫定)	SLG
28日	■LOAD RUNNER DOMDOM團之野望	XING ENTERTAINMENT	3980日圓	ACT
	■DX MONOPOLY GB	TAKARA	3980日圓	TAB
	■漢字de PUZZLE	MTO	4280日圓	PUZ
	■DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	到賽馬場吧!WIDE	HECTO	3980日圓	ETC
	大工之源先生~劏泥車危機	CAPS	3980日圓	不詳
	麻雀女王	童	3980日圓	TAB
	PUZZLE BUBBLE4	ASTRON	3800日圓	PUZ
4月	VICTORY MAN 2000 CHALLENGE CARD GB	imagineer	3980日圓(暫定)	ETC
	POCKET MONSTER X(暫名)	任天堂	價格未定	AVG
	FELET物語 DEAR MY FELET	CULTURE BRIAN	3980日圓(暫定)	SLG

5月以後

19日	GAME便利店21	STARFISH	3980日圓	不詳
26日	TAITO MEMORIAL CHASE H.Q.	JORDAN	3980日圓(預定)	RAC
	TAITO MEMORIAL BUBBLE BOBBLE	JORDAN	3980日圓(預定)	ACT
5月	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	Pocket中的王國	HECTO	3980日圓	ETC
	Osharu丸	SUCCESS	價格未定	TAB
	華蘭虎龍學園～花札、麻雀～	J · WING	4800日圓	TAB
6月2日	■BOYON之DUNGON ROOM 2	HUDSON	3980日圓	RPG
	DATA NAVIGATION PROFESSIONAL棒球	MEDIA GALLOP	3980日圓(暫定)	SPT
6月	■母名之大冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT
	漢字BOY2	J · WING	4800日圓	ETC
	DATA NAVI職業棒球	NOW PRODUCTION	價格未定	SPT
7月14日	★DOKANBON!?MILLENNIUM QUEST	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
7月	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	熊熊布先生(暫稱)	TOMY	3980日圓	不詳
8月中旬	PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
8月	GB ZOIDS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	★忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC

2000年

春	WORLD SOCCER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
	櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	METAL GEAR Ghost Babel(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
夏	■攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	在哪處也PACHINKO GB [CR MONSTER HOUSE]	TAM	3980日圓	SLG
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	加油日本!奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	MEDAROT 3	IMAGINEER	價格未定	SLG
	★攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	★EXCITE CROSS	SPIKE	價格未定	RAC
2000年	■J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG

發售日未定

	■beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	■SOUL GETTER放課後冒險RPG	MICRO CABIN	3980日圓	RPG
	■Magical Chase	MICRO CABIN	價格未定	STG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧!我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第6彈!風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	不詳
	★SURVIVAL KIDS 2 ～脱出!雙子島～	KONAMI	價格未定	不詳
	★飛龍之拳 MILLENNIUM	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	★FIRE PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT

Wonder Swan

4月

4月6日	■POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	三國志 II for wonder swan	KOEI	4200日圓	SLG
20日	■LOAD RUNNER for Wonder Swan	BANPRESTO	2980日圓(暫定)	ACT
	THREE THE RING(暫稱)	BANDAI	3000日圓	PUZ
27日	■幻影時光系列 幻影傳説 豬仔也會上樹的盜賊	BANPRESTO	4200日圓	RPG
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	Wasabi Wuz↑b?Produce Street Dancer	BANDAI	3800日圓	SLG

5月

下旬	■FIRE PRO WRESTRING for Wonder Swan	加賀TEC	3980日圓	SPT
	★DIGITAL PARTNER(暫稱)	BANDAI	ETC	
5月	■HUNTER X HUNTER繼承意志之人	BANDAI	3800日圓	RPG
	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB

6月

22日	黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3800日圓	RPG
下旬	Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT
7月	★SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT	BANDAI	3800日圓	SLG
8月5日	■FLASH～戀人君～	光文社	4200日圓	AVG

2000年發售

夏	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部:宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
	RING ETERNAL	角川書店	3500日圓	AVG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部:銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1(暫稱)	J · WING	4200日圓	不詳



互動遊戲誌
MULTIMARKETS Int'l Ltd.
拳皇對拳皇
互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com
互動遊戲誌



遊戲誌誠徵

1）見習編輯

2）攻略編輯

現在又要招收新血，假如你自問打機叻過人，擁有以下條件，就有資格成為《遊戲誌》編輯。

(1) 無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳。

(2) 具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。